RED DEAD REDEMPTION 2 · ASSASSIN'S CREED ODYSSEY · **DRAGON QUEST XI** · MEGA MAN · **RAMI ISMAIL**

CTM®

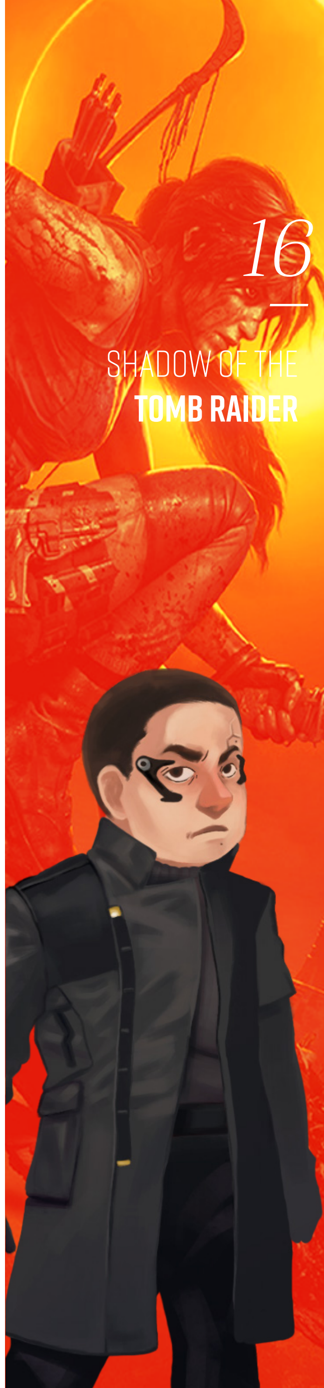
OCTUBRE 2018 - # 034



MEJOR REVISTA
2017
PREMIOS DEVUEGO

A Emma y Juanvi. Vuestras energías, alegría y vitalidad persiguiendo sueños nos inspira a luchar por los nuestros. No os rindáis nunca, juntos sois capaces de sortear los obstáculos más difíciles. Os admiramos y —sobre todo—os queremos.

octubre de 2018



ALEJANDRO CASTILLO

@acastillo117

RESPONSABLE A FONDO

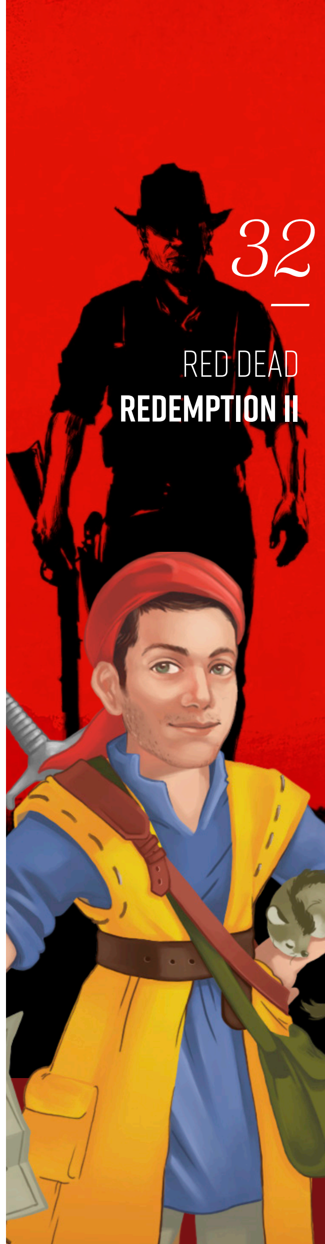
...

Es la auténtica salud dentro del equipo, al que cariñosamente llamamos «Jamio». Su pasión por el análisis de videojuegos solo se ve rivalizada por su amor por el mundo del camión. Es un veterano y un auténtico líder dentro del equipo.

—

Puedes leerle también en:

Meristation



JUAN CARLOS SALOZ

@jcsaloz

REDACTOR

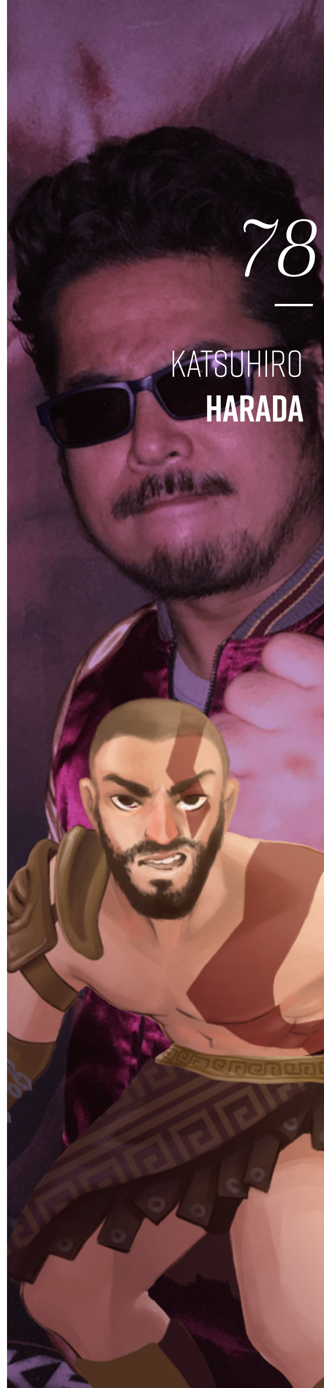
...

Juan Carlos aporta un gran componente periodístico a nuestras páginas, es un periodista todoterreno y un gran amante del cine. Además, ¡jamás falla una fecha de entrega!

—

Puedes leerla también en:

Fotogramas



JUAN PEDRO PRAT

*@JuanpePrat_*

SUBDIRECTOR

...

Hombre de contrastes, combina su pasión por *Pokémon* con el hábil manejo del Leviatán de Kratos. Redacta, coordina, supervisa y maqueta.

—

Puedes leerle también en:

Alfabetajuega

Zonared



ÁNGELA MONTAÑEZ

@AnjiMV

REDACTORA

...

Señora de todo lo retro y amante empedernida de todo juego que huela a añejo. No posee consolas actuales y además no las necesita. Aunque reconoce que, en alguna ocasión, no le importaría jugar a algún que otro título actual.



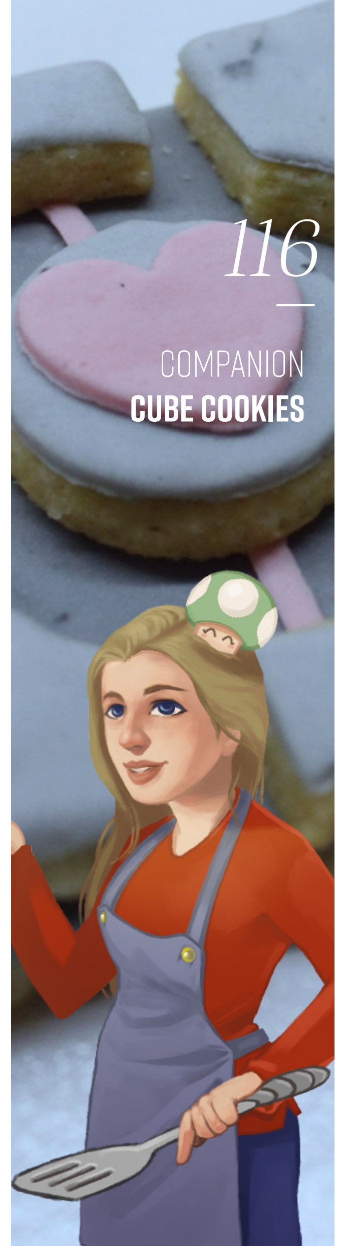
DANIEL ROJO

@Reikar27

REDACTOR

...

Uno de nuestros baluartes intelectuales más preciados. Dani es un apasionado de lo indie, aunque no puede rivalizar con su amor por la ciencia y la música.



GEMMA BALLESTEROS

@Rikkura

REDACTORA

...

Vitalidad, energía y positivismo emanan de Gemma. Pone su alma en todo lo que hace y compagina su canal de YouTube con las maravillosas recetas que te traemos cada mes.

—

Puedes verla en su canal de YouTube:

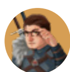
Cocina con Gemma

Cocina Geek



EDITORIAL

Y no comieron perdices



POR JUAN TEJERINA

Desde que recuerdo, he procurado —como director— utilizar este espacio para brindarte una opinión **clara y sin sesgos** de un mundillo que amo tanto como tú, pero que no deja de ser un negocio. Adoro los videojuegos con pasión, con fervor y con un entusiasmo que no se desvanece con el paso de los años y, sin embargo, no puedo permitir que mi amor por el ocio electrónico me ciegue ante la realidad de esta industria. Una industria colosal, con sus más y sus menos. Con sus altos y sus bajos. Con sus milagros y **sus atropellos**. Hoy hablo de esto último, a pesar de que sé que **no será el último**. Ni tampoco la última vez que hable de ello.

Hace muy poco, conocíamos la fatal noticia de que Telltale Games —el estudio responsable de juegos como *The Walking Dead* o *The Wolf Among Us*— profería sus últimos estertores antes de un fatídico final. Las sospechas de medio gremio se materializaban: el estudio **despedía a casi todos sus empleados** y mantenía en plantilla al número justo para rematar uno de sus juegos.

Esta clase de noticias siempre pilla por sorpresa y **nunca** resulta agradable, pero sería una irresponsabilidad pasar por alto lo que ha sucedido aquí, pues Telltale se ha metido en un cenagal tan hediondo como nauseabundo que merece ser estudiado.

Apenas unos días antes de poner en marcha el **exterminio laboral** del grueso de su plantilla, desde Telltale anunciaban la fecha de salida de los próximos episodios de *The Walking Dead Season 3*. No sólo eso, sino que dos días antes **hablaban de mejorar el motor de sus juegos**. Sin embargo, de la noche a la mañana, el gozo se convirtió en lágrimas y **el lobo cerró sus fauces**. Cientos de empleados a la calle.

Empleados entre los que se encontraban recién llegados. Aquellos que habían viajado desde la otra punta del país (o del mundo) para unirse a sus filas. Gentes que habían abandonado recientemente sus trabajos para **perseguir un sueño** que se hacía añicos frente a sus ojos. Personas como tú o yo que se daban de bruces contra **la dura realidad de encontrarse sin empleo**.

Repasando la hemeroteca de Telltale, uno se encuentra con noticias de toda índole. Algunas parecían presagiar lo inevitable, mientras que otras **jugaban al despiste** con un sinfín de planes a largo plazo que podrían hacer creer que el estudio gozaba de buena salud: nada más lejos de la realidad.

En junio de este mismo año, Kevin Bruner —cofundador y expresidente de Telltale— demandaba a la compañía tras ser destituido en 2017. En noviembre de dicho año, Telltale Games **despedía al 25% de su plantilla** mientras era acusada de prácticas de *crunch* por sus empleados. Si nos remontamos a marzo del 2018, los trabajadores de la compañía denunciaban una gestión «tóxica» de la propia empresa al medio *The Verge*. Admitían sufrir **sesiones de trabajo de entre 14 y 18 horas diarias**, amén de moverse en una banda salarial baja y padecer una gestión paupérrima. Al destituido Bruner le llamaban «El Ojo de Sauron» y se le describía como alguien **tóxico** e **inflexible**.

Noticias posteriores revelaban nuevos planes, como un juego dedicado a *Stranger Things* o la adopción de Unity como nuevo motor. El mismo 26 de agosto, Brodie Anderson —productor ejecutivo de *The Walking Dead*— admitía que podían haber decepcionado a sus jugadores con el uso (y abuso) de su antiguo motor, prometiendo centrarse en crear mejores experiencias de cara al futuro. Un mes después se materializaban los despidos masivos y es entonces cuando todo cobra una **macabra forma**.

Telltale Games ya ha sido criticada **dura y merecidamente** por la propia industria. No son pocos los que han lamentado el cierre del estudio y las reacciones no se han hecho esperar. Desde el mismísimo Cory Barlog hasta el último jugador de sus juegos: **las voces se han oído alto y claro**. Muchas de las compañías del sector han abierto plazas en sus plantillas para poder «acoger» a los empleados —y eso les honra— pero ¿cómo se ha llegado a esta situación? ¿Cómo se puede concebir que de la noche a la mañana un sinfín de profesionales se vean desamparados? ¿Es aceptable que estos despidos se hayan producido **sin ningún tipo de indemnización**? Tal y como narran varias fuentes, los empleados se han visto en la calle sin tan siquiera una compensación económica.

La caída de Telltale puede gustar más o menos: pero nadie dudará de que **es justa**. No por los empleados que se quedan en la calle, sino como **resultado de las malas prácticas**, nefasta gestión y nula capacidad de dirección de sus directivos. Cualquiera que haya jugado a más de un título de Telltale Games reconocerá que todos están cortados por el mismo patrón. Una jugabilidad muy justa, aderezada por un motor prehistórico eran **la sempiterna carta de presentación** de una serie de novelas interactivas donde todos los caminos llevaban a un mismo lugar. Una fórmula que funcionó en su día con *The Walking Dead*, pero que decidieron exprimir hasta la saciedad en base a todas las franquicias que fueron abordando. *Batman* o *Juego de Tronos* son buenos ejemplos de la calidad de sus propiedades intelectuales.

La **falta de ambición** de Telltale, sumada a la estupidez de querer repetir fórmula hasta la extenuación son solo los síntomas de un cáncer que se comía a la compañía desde sus entrañas: una **gestión imperdonable** por parte de un personal muy poco cualificado para asumir la responsabilidad de liderar una compañía. Y es que no debemos olvidarnos de que encabezar una empresa implica **la responsabilidad de trabajar por el bienestar de tus empleados**. Decidir con ellos en mente y trabajar por y para ellos. Algo que, por desgracia, muchos directivos olvidan cuando se recluyen en sus despachos. Dirigir un proyecto implica **asumir que el futuro de mucha gente queda en tus manos**: olvidar esto es el primer paso hacia el fracaso. En Telltale Games nunca llegaron a planteárselo.

Ahora nada se puede hacer, pero la veda queda abierta ¿cuántas empresas más seguirán **estrujando** a sus empleados con 14 interminables horas de *crunch*? ¿cuántas más seguirán **aprovechándose** de que sus empleados pueden cumplir «el sueño» de trabajar en la industria? ¿Cuántos talentos más pensamos **destruir** antes de que puedan llegar a florecer? Esto es un juego de responsabilidades y es nuestro deber —como prensa— **no hacer la vista gorda** ante estas barbaridades. Es nuestro deber **investigar y denunciar** estas prácticas si queremos un futuro mejor para el lugar del que nacen nuestros sueños. ■

CRÍTICA

DRAGON QUEST XI
ECOS DE UN PASADO PERDIDO

POR **ROBERTO**PINEDA



PC · PS4

Después de vivir durante casi tantos años como los que *Dragon Quest* lleva portando la bandera del videojuego de rol japonés, hoy puedo presumir de ser un **Héroe**. He viajado a lo largo y ancho de Erdrea, he conocido a nuevos amigos con los que he reído, he sufrido y me he emocionado. He luchado por las gentes de Peñalabria, he paseado por los canales de Gondolia y he aprendido muchas cosas en L'Académie de Notre Maitre des Médailles.

Cuando cumplí dieciséis años no era consciente de lo que el destino tenía preparado para mí. Solo era un chico normal y corriente que vivía acompañado de los míos. Un día como otro cualquiera, los vecinos de mi pueblo natal me propusieron ascender a la cima del Peñón de Peñalabria junto a Gema, mi amiga de la infancia, con la intención de alcanzar el punto más alto de la montaña y cumplir a rajatabla el ritual de la madurez, un festejo que se había convertido en tradición local.

Más pronto de lo que esperaba, Gema y yo logramos alcanzar la meta de nuestro destino. Lo que no podía imaginar es lo que me esperaba momentos después de cumplir con la tradición, y es que **mi auténtica naturaleza estaba a punto de florecer delante de todos**. No, yo no era un chico normal y corriente: era la reencarnación del Luminario, un héroe de un *pasado perdido* que un día plantó cara al Tenebroso, una entidad maligna, y que logró poner fin a una guerra en la que la luz se impuso para siempre a la oscuridad en la que Erdrea permanecía sumida. Como decía al inicio de estas líneas, ahora presumo de ser un Héroe, y puedo hacerlo porque me he saltado las reglas del tiempo y no he descansado hasta poner punto y final al reinado del terror que el Señor de las Sombras pretendía desatar sobre los míos. Sorprendentemente, lo más fácil de todo ha resultado ser la batalla final, porque, después de ver el miedo reflejado en los ojos de todas y cada una de las personas que he conocido durante mi viaje, me formulé la misma pregunta que un día planteó cierto genómido al que muchos conocemos... **¿se necesita una razón para ayudar a alguien?**



DRAGON QUEST XI
ECOS DE UN PASADO PERDIDO

—

Desarrolla: Square Enix
Distribuye: Koch Media
Precio: 59,99€
Lanzamiento: 4 de septiembre de 2018
Textos: Castellano
Voces: Inglés

ECOS DE UN PASADO PERDIDO

LA GRANDEZA DE **LAS PEQUEÑAS HISTORIAS**

Los ecos de una oscuridad latente resuenan en cada resquicio de un mundo cuyo futuro es incierto. Un mundo en el que, a pesar de caerse a pedazos, nadie está dispuesto a dejar de sonreír.

En los tiempos que corren, concebir un JRPG tradicional te condena a situarte en el epicentro de un debate tan manido como necesario: ¿qué le pasa al género? ¿ha perdido fuelle? ¿ya no se hacen juegos como los de antes? La controversia se eleva cuando una obra pertenece a una franquicia cuya sombra es tan alargada como la de *Final Fantasy, Tales of* o *Dragon Quest,* como es el caso que nos ocupa. Un juego que se debe a sus orígenes tiene muy complicado salir airoso de la comparativa más exigente de todas: la que le sitúa frente a su propia historia. Sin que sirva de precedente, el trabajo llevado a cabo por **Yūji Horii y su equipo** —en el que podemos encontrar a genios como Akira Toriyama y Koichi Sugiyama, entre otros— ha logrado lo que parecía imposible: mejorar a todo lo visto durante treinta años de historia.

No conviene olvidar el hecho de que el juego lleva más de un año en las tiendas japonesas, algo que nos ha permitido conocer las opiniones tanto del público como de la crítica nipona y comprobar cómo Square Enix ha sido capaz de conquistarlos a todos. Estamos ante la undécima entrega principal de una serie que, pese a su estatus, comenzó a perder fuerza a raíz de su entrega para Nintendo DS: *Centinelas del Firmamento*. Desde entonces, la franquicia no parecía saber dónde ubicarse; *musou*, *building*, MMORPG... Hasta hoy, momento en el que **el Héroe llega dispuesto a reclamar el trono que nunca debió perder** y protagoniza —con permiso de *Persona 5*— el mejor JRPG que hemos visto durante el Siglo XXI.

Si me permitís el símil futbolístico, *Dragon Quest XI* es como el laureado F. C. Barcelona de Pep Guardiola: tanto los resultados como la forma de lograrlos son capaces de captar nuestra atención pero, analizando todos y cada uno de los componentes que despliega durante el partido, es cuando, definitivamente, comprendemos por qué nos hemos enamorado de él. La historia del Luminario parte de **una premisa tan tópica como atractiva**, pero, sin embargo, lo que hace que conectemos con ella y no seamos capaces de soltar el mando se encuentra en las pequeñas historias que vivimos durante nuestro viaje. Aunque no deja de ser una apreciación muy personal, el título a cargo de Horii me ha conquistado gracias **a los pequeños detalles**, de manera idéntica a lo que un día experimenté al dejarme llevar por obras como *The Last of Us, Lost Odyssey* o *Deadly Premonition*, entre otras.

¿Qué tiene Erdrea que no tenga cualquiera de los mundos que hemos explorado durante tantos años? Nada más y nada menos que sus habitantes. Los amantes del género nos merecíamos una aventura en la que hablar con cientos de personajes fuera un aliciente y no un bucle de anécdotas tan irrelevantes como tediosas. Pisar por primera vez el suelo de cada ciudad resulta de lo más estimulante gracias a la vida que rebosa cada lugar: ciudadanos que nos cuentan sus inquietudes y reaccionan de diferentes maneras en función de los acontecimientos, conocidos a los que podemos prestar ayuda indagando en lo más profundo de su ser, altos cargos de la nobleza incapaces de conciliar el sueño debido a la preocupación por el futuro de sus reinos... **Erdrea**

Un camino de cariño, empatía y emoción

—

Resulta imposible no reír, sufrir y emocionarnos con los personajes que nos acompañan.



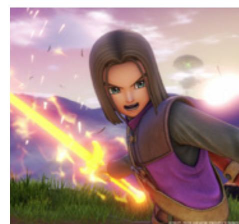
es, simple y llanamente, un mundo concebido para que nos quedemos a vivir en él.

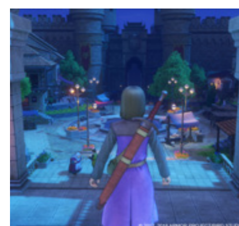
Mención especial merecen los personajes que nos acompañan durante nuestra misión, esos que conforman lo que habitualmente conocemos como *party* o grupo. **El particular sentido del humor de Servando, la picaresca de Verónica o el sentimiento de culpa de Erik** son solo algunos de los elementos que nos llevan a empatizar con nuestros compañeros. Mejor dicho, **nuestros amigos**. Perfilar un conjunto de personajes siempre es una de las pruebas de fuego a las que debe someterse cualquier videojuego de rol y, por tanto, el resultado tiende a convertirse en el talón de Aquiles de muchos títulos, ya sea por condenarnos a sufrir a un compañero insoportable o, simplemente, por presentarnos a una serie de personajes anodinos y fácilmente olvidables. Es aquí donde *Dragon Quest XI* nos deja una huella imborrable gracias al brillante trabajo realizado por el estudio nipón.

Personalmente, siempre he considerado que hay un elemento que muy pocos alcanzan al concebir un título de gran calado: **el equilibrio**. Una buena idea puede acabar en el dique seco si las demás no están a su altura, dando lugar a un conjunto descompensado que, con menor o mayor acierto, lo tendrá muy complicado para trascender en el tiempo. Es aquí donde encontramos la piedra angular de un título formado por piezas de gran calidad en el que, además, el perfecto equilibrio se encarga de hacer que todas giren al unísono. La historia y sus personajes, la banda sonora y la dirección de arte y, cómo no, las mecánicas jugables... **muestran que Square Enix ha realizado un despliegue espectacular**, trabajando con

Imágenes del juego







"ERDREA ESTÁ PENSADA PARA QUE NOS QUEDEMOS A VIVIR"

sumo cuidado todos los apartados de lo que es su lanzamiento más esperado en un año que va acercándose a su recta final.

Sin ahondar demasiado en la historia del juego, puesto que ya lo hicimos en la introducción a esta crítica —y porque sería una pena arruinaros todas las sorpresas que os esperan en vuestro viaje—, no conviene pasar por alto las dos grandes virtudes su desarrollo: el ritmo y los giros de guion. Aunque *Dragon Quest XI* es la perfecta definición de clasicismo, la realidad es que estamos ante un JRPG atípico: no tarda diez horas en arrancar, ni tampoco nos bombardea con rellenos insípidos, secciones tediosas o situaciones metidas con calzador. Esto es algo muy importante de cara a que nos involucremos en la historia del Luminario en su lucha contra la oscuridad, ya que todas **las pequeñas historias en las que nos vemos inmersos durante nuestro viaje** resultan muy enriquecedoras y se complementan perfectamente con el desarrollo del arco principal.

Cuando llegamos a una nueva ciudad con la intención de entrevistarnos con alguien en busca de información acaban sucediéndose diversos acontecimientos que nos llevan a conocer a otros personajes, atender sus peticiones y embarcarnos en mil y un viajes con la intención de ayudar a la población de Erdrea. Esas veces en las que el punto de misión es claro, pero acabamos cruzándonos con una chica con cara de pocos amigos que, tras contarnos sus inquietudes y solicitar nuestra ayuda, logra que nos comprometamos a emprender un viaje a lo más profundo de una cueva inexplorada pese a saber que nos tocará enfrentarnos a lo desconocido. Además, durante dicha expedición seguramente acabemos encontrando diversos tesoros, dejando atrás esos caminos bloqueados que nos incitan a volver más adelante y llevándonos algún que otro susto a manos de enemigos exóticos que hasta entonces no habíamos encontrado en ningún otro



lugar. **El componente de aventuras nos acompaña en todo momento** y nos ofrece una experiencia que hacía tiempo que no experimentábamos a los mandos de un JRPG.

Dejando a un lado todas estas virtudes que hacen de *Dragon Quest XI* uno de esos títulos capaces de dejar una huella imborrable en los amantes del género, es hora de adentrarnos en las posibilidades jugables que pone a nuestra disposición. Como no podía ser de otra forma, el juego apuesta por los combates por turnos, la personalización de nuestros personajes y la exploración como mecánicas principales. Eso sí, en esta ocasión y sin que sirva de precedente, **la gran novedad se encuentra en la eliminación de los combates aleatorios: ahora los enemigos campan a sus anchas por los escenarios**. Nosotros decidimos si entablamos combate o huimos de ellos, ya que tenemos la posibilidad de asestar un primer golpe que nos permita comenzar el combate con una ligera —prácticamente insignificante— ventaja. Es probable que esta decisión haya sido tomada con la idea de acercar el género a nuevas generaciones y suprimir esa sensación de agobio que nos persigue cuando queremos explorar tranquilamente pero sabemos que, en cualquier momento, nos veremos obligados a librar varias decenas de batallas indeseadas.

En cuanto al sistema de combate, poco que destacar, ciertamente. Más allá de **los poderes de inspiración** (un estado alterado que aumenta nuestras aptitudes y nos permite realizar habilidades y hechizos especiales), las mecánicas son prácticamente idénticas a la de cualquier capítulo numerado de la saga. **Turnos clásicos**, menús que ya conocemos de sobra y una serie de acciones que debemos gestionar en aras de salir airosos de la batalla. Ataques simples, hechizos de curación, estados alterados y habilidades exclusivas... A la hora de enzarzarnos a tortas, el Luminario ha sido fiel a todos los Héroes que le han precedido y ha permitido que la principal seña de identidad de la franquicia se mantenga intacta en todo momento.



"LAS PEQUEÑAS HISTORIAS HACEN DEL CAMINO ALGO MUCHO MÁS IMPORTANTE QUE EL DESTINO"

En relación a los combates hay que hacer hincapié en la curva de dificultad, un elemento que ha causado ciertos debates durante los últimos días. **La pregunta del millón: ¿estamos ante un juego excesivamente fácil?** Depende. Por un lado, tenemos la Misión Draconiana, una especie de hándicap personalizable con el que podemos modificar aspectos como la fuerza de los enemigos, la economía o los estados alterados, entre otros. Por otro, y obviando esta serie de opciones adicionales, hay que decir que estamos ante el título más accesible —con permiso de *Dragon Quest IX*— que podemos encontrar en la saga. Si contamos con las mejores armas y armaduras, luchamos con cierta frecuencia y aprendemos las habilidades que marcan la diferencia, serán pocas las veces en las que veamos el cartel

Imágenes del juego





"UN JRPG QUE CONQUISTARÁ A EXPERTOS Y NUEVAS GENERACIONES"

de *Game Over* más allá de las dificultades que podemos encontrarnos ante los jefes finales que nos esperan una vez superamos el ecuador de la historia. Sea como fuere, el resultado es **un juego apto para todos los públicos**, ya que los de la vieja escuela encontrarán un auténtico reto activando algunas opciones de la citada Misión Draconiana, mientras que aquellos que busquen un acercamiento al género disfrutarán de una experiencia algo más amigable que lo que encontrarían en cualquier entrega previa.

Estas líneas, al igual que mis aventuras a lo largo y ancho de Edrea después de unas ochenta horas, van tocando a su fin. Cuando uno tiene las cosas tan claras como el agua, lo mejor es no andarse con rodeos, así que me veo en la obligación de sentenciar: *Dragon Quest XI: Ecos de un pasado perdido* cuenta con argumentos suficientes para comer en la misma mesa con obras tan laureadas como *Chrono Trigger, Final Fantasy VI* o *Suikoden II,* entre otras. A sus 64 años de edad y hasta próximo aviso, Yūji Horii pone el broche de oro a tres décadas de aventuras, derribando —una vez más— el falso mito de un género que ya no es lo que era. **Posiblemente, aún no somos conscientes de que estamos ante uno de los mejores JRPG que hemos visto durante el Siglo XXI**. El Luminario alcanzó su destino y puso fin al Señor de las Sombras, pero no bajéis la guardia. Nunca olvidéis que sin luz no hay oscuridad... ■





CRÍTICA

SPIDER-MAN

POR **ISRAEL**MALLÉN



PLAYSTATION 4

Un gran poder conlleva una gran responsabilidad. Las archiconocidas últimas palabras de Ben Parker anticiparon cuál sería el eje sobre el que pivotaría toda la bibliografía del hombre araña. Constituyen, amén de la herencia que el anciano lega a Peter, **una síntesis soberbia del futuro de Spider-Man**. Como adolescente corriente, el joven Parker ya tenía sus problemas. Padecía *bullying* en el instituto, adolecía de una flagrante incapacidad para relacionarse y a duras penas lograba conciliar su incipiente vida laboral con la personal.

En cualquier otra diégesis, la obtención de los superpoderes y su consagración como Spider-Man le hubieran proporcionado una vida notablemente mejor, mas **ese no es el caso en los cómics del Wall Crawler**. Siguió sufriendo acoso, solo que por parte de supervillanos. Su inseguridad no desapareció, como tampoco lo hicieron las dificultades para aunar trabajo y socialización, tal y como explicita la relación con Mary Jane. Tras la picadura de la araña radiactiva, su personalidad no cambia por completo, como sí ocurre en casos como el del Capitán América. La figura del hombre araña es un refugio, **una *persona* en la que proyectar cómo le gustaría ser**. Nunca deja de suponer, eso sí, un mero *alter ego*, proliferando los conflictos entre sus dos identidades. El traje jamás ha supuesto una solución para sus problemas, sino que los hiperboliza. Portar esa máscara es, recuperando la valiosa reflexión del tío Ben, una enorme responsabilidad.

Ese enfoque único es el que ha hecho **que Spider-Man sea el héroe del pueblo**, el más humano de cualquier viñeta. Empatizo sobremanera con sus óbices porque también son los míos. Y los tuyos. Los de todos.



SPIDER-MAN

—

Desarrolla: Insomniac Games
Distribuye: Sony
Precio: 59,99€
Lanzamiento: 7 de septiembre de 2018
Textos: Español
Voces: Español

EL MEJOR VIDEOJUEGO DE SPIDER-MAN

GRAN EXCLUSIVO, **GRAN RESPONSABILIDAD**

Insomniac Games ha superado un reto mayúsculo: desarrollar un videojuego a la altura de todo lo que significa Spider-Man. Desde el guion hasta el movimiento por Nueva York; no hay motivo para no coronarlo como el mejor título protagonizado por el hombre araña.

Mi mayor preocupación para con *Marvel's Spider-Man* era que Insomniac Games supiera captar esa complejidad, una capaz de revolucionar el género de los superhéroes y que **nunca se ha emulado en la ludoficción**. Evidentemente, un movimiento ágil es imprescindible al encarnar al *web slinger*, si bien priorizo la correcta construcción psicológica del personaje porque **ahí radica su valor diferencial**. Las palabras del mismísimo Stan Lee refuerzan mi tesis: «Cuando planteé que Spider-Man debía tener problemas, mi editor me comentó que ningún superhéroe debía tenerlos, pero pensé que era vital para lograr que los lectores empatizaran con él y dijeran "eso también me ocurre a mí, sé cómo se siente". Traté de hacerlo lo más humano posible».

Imaginad mi alegría al constatar que Insomniac, además de brindar un Nueva York fascinante en el que balancearse y perderse sin descanso, **hace honor a las palabras de Stanley Martin Lieber** al confeccionar un Spider-Man brillantemente construido y desarrollar, por ende, el mejor videojuego del trepamuros.

Ubicar el relato ocho años después de la famosa picadura posibilita interpretar a **un Peter Parker maduro**, con problemas de calado como unas dificultades económicas asfixiantes y una relación con Mary Jane totalmente rota. Y cuando por fin llegan las buenas nuevas y logra derrocar a Kingpin, regresan **todos los archienemigos del hombre araña** para cernir el caos sobre Nueva York. No puedo contenerme a la hora de enaltecer lo excelso de la relación entre Peter y las dos némesis principales del título: Mr. Negative y Dr. Octopus. La revelación de ambos como villanos es un golpe casi mortal para Spider-Man, uno de esos zurriagazos que proporciona la vida. Ambos enemigos **captan a la perfección la esencia de esta diégesis**, ya que obligan al Wall Crawler a entablar un conflicto interno desgarrador. Peter idolatra a ambos —al menos, antes de descubrir su faceta malvada—, pero su deber como Spider-Man es acabar con la tiranía robesperriana que el dúo impone. A una fórmula harto compleja *per se* hay que sumar el papel de la tía May, de Mary Jane y de Miles Morales. Los dos últimos, amén de contar con un prodigioso desarrollo de personaje, aderezan la agitada jugabilidad de la obra con secciones de sigilo puntuales, aunque algo insípidas.

Como no esperaba un guion a la altura de mis expectativas, el poderío argumental de *Marvel's Spider-Man* es una grata sorpresa. En lo que sí confiaba desde el momento en el que Insomniac anunció estar a cargo de un nuevo videojuego sobre el trepamuros es **en que la experiencia jugable fuera inmersiva.** Con los recursos actuales, un mundo abierto de Spider-Man tiene todas las herramientas para aspirar al galardón del GOTY desde el primer día. Aunque el planteamiento del mapa es algo arcaico, plagado de señales y torres, moverse por la Nueva York de Insomniac es puro deleite. Balancearse entre los edificios es orgánico y absolutamente inmersivo, tanto que roza lo indescriptible y temo que mis palabras no hagan justicia **al placer que implica columpiarse por las azoteas neoyorquinas**.



El viaje rápido, de hecho, es **una opción de la que nunca he hecho uso**. Poco importa la distancia que me separe de mi objetivo si llegar hasta él premia tanto como cumplirlo. Sobre todo en una ciudad tan viva, colmada de actividad y misiones repentinas, que siempre ofrece tareas entre viaje y viaje. Es el guante el que debe adaptarse a la mano y no a la inversa, como sucede con Spider-Man y el escenario; todo está diseñado para exprimir las posibilidades de movimiento de nuestro amigo y vecino. Es poco probable que restara siquiera un punto a esta crítica si la obra de Insomniac consistiera tan solo en deambular por sus entornos. Por lo fluido del movimiento, como ya he comentado, mas también por lo embelesador de sus paisajes. Quien hable de *downgrade* tras fotografiar el ocaso en el completo modo foto del título, directamente no ha jugado a *Marvel's Spider-Man*.

Todo contribuye a la espectacularización de la experiencia, meta principal de los desarrolladores. No hay cinemática que no me dejara ojiplático ni *script* en las batallas que no me arrebatara el aliento. E incluso así, presumiendo de una exhibición audiovisual *juggernáutica*, hay mimo y artesanía en cada callejón. Un trabajo prolijo que se explicita en los pequeños detalles, como que Spider-Man no olvide atar con su telaraña a los enemigos que lanza al vacío o que su voz varíe en función de si está posado en un tejado o balanceándose por las alturas. Con tantísimas virtudes, me apiado de unos combates algo clónicos y de una concepción del mundo abierto caduca desde *Breath of the Wild*. Pseudoparafraseando a Ben Parker, **un gran exclusivo conlleva un gran *hype***, pero *Marvel's Spider-Man* ha estado a la altura. ■

"MOVERSE ES TAN SATISFACTORIO QUE JAMÁS HE USADO EL VIAJE RÁPIDO"

Imágenes del juego

En pos de la espectacularización

—

El tempo de los combates, las animaciones del balanceo, los atardeceres subido en lo más alto del Empire State... No hay píxel de *Marvel's Spider-Man* que no devenga en un espectáculo superlativo. Sin que me apasionen los títulos cinemáticos, Insomniac me ha cautivado.

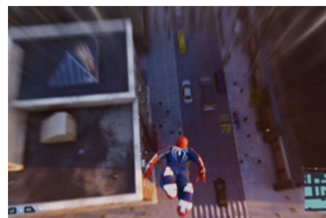




El sistema de combate tolera cierta profundidad, con diversos tipos de enemigos y golpes, amén de un sistema de objetivos para aumentar el grado de desafío sin dejar de ser directo. ■



Las poco inspiradas batallas contra los jefes finales y lo arcaico del mapeado son dos de las pocas pegas que encuentro en este título, una vivencia cinematográfica sólida. ■



Hay un buen puñado de misiones secundarias para desbloquear una amplia gama de trajes y diversificar la experiencia. Sin que ninguna brille, aumentan la oferta del juego. ■

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

—

Desarrolla: Eidos Montreal
Distribuye: Koch Media
Precio: 64,99€
Lanzamiento: 14 de septiembre de 2018
Textos: Castellano
Voces: Castellano

CRÍTICA

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

POR **ALEJANDRO** CASTILLO

PS4 · XBOX ONE · PC

Me gustan los videojuegos. Si por algo me enganché a esta afición era por la oportunidad de viajar a cientos de lugares sin moverme del sofá del salón. Sentirme parte activa de las aventuras de mi *alter ego* virtual sin gastar más que el acceso al título. Quienes nacimos en familias trabajadoras sabrán de qué hablo. En el colegio, **el primer día de clase era demoledor.** Mientras que mis compañeros compartían sus experiencias por las grandes capitales europeas, **yo seguía un año más disfrutando de mi entorno.** Para un niño de corta edad, las razones por las que no salía se escapaban a mi comprensión. ¿Qué justicia había si todos éramos, aparentemente, iguales? La equidad entre personas de diferentes clases sociales es una farsa que no tardé mucho en comprender.

Con la madurez que obtuve con los años, las fechas señaladas terminaban siendo un trámite que apenas me afectaba. **Encontré mi escudo en el mundo virtual**, del que muchos renegaban por simple vergüenza. «Jugar es de frikis», esputaban mientras salían corriendo a la tienda de turno para hacerse con el último gran éxito deportivo. Me daba absolutamente igual. **El tiempo ha puesto a cada uno en su sitio.** Las, ahora, tristes vidas de aquellos que eludían formar su propia personalidad ven ahora con recelo y envidia a quienes hemos seguido nuestro propio camino sin escuchar la mezquindad de sus comentarios. No hay peor enemigo para el ser humano que sí mismo.



LARA MERECE **DESCANSAR**

Shadow of the Tomb Raider demuestra que la arqueóloga necesita descansar por varios años antes de volver con su nueva aventura

Habladurías. Nuestra vida se basa en escuchar y actuar en consecuencia. Para quienes trabajamos en un sector tan expuesto al público, **tenemos que lidiar con la opinión de los demás día sí y día también**. Debo reconocer que al principio de mi (corta) trayectoria, allá por 2013, los comentarios de los demás me afectaban en demasía. No gustar o recibir críticas voraces hacían mella en mi interior y, a veces, hacía ciertas cosas con las que no comulgaba, pero que eran necesarias si quería pasar por ese aro.

Como intentaba transmitir durante la introducción, es el tiempo quien dicta la verdadera sentencia. Unos se quedan por el camino; otros, en cambio, progresamos para dar una mejor versión de nosotros mismos.

Si estás leyendo estas líneas, significa que nos estás apoyando en este pequeño gran proyecto. **Tu opinión me importa. Nos importa.** Te gustarán más o menos algunos de nuestros contenidos, irás a Twitter para alabar o criticar lo que hacemos, nos transmitirás tu calor si te ha llenado el trabajo que realizamos aquí cada mes... **Lo mismo ocurre con un videojuego.** Al adquirirlo, automáticamente vamos a los nuevos foros de la era moderna (las redes sociales) para compartir qué nos ha suscitado el contenido que ha pasado por nuestras manos. Desde que Square Enix decidiera dar luz verde al reinicio de la intrépida arqueóloga, el proyecto ha vivido envuelto en la opinión pública. Su nueva cara, la de una Lara recién salida de la universidad e inexperta en el trabajo de campo, no convenció a todos sus seguidores. Cinco años después de su estreno y con dos títulos por el camino, **Eidos Montreal** toma el relevo de Crystal Dynamics para cerrar una trilogía que ha dejado un huerto que labrar en los próximos años.

La continuidad se suele achacar como una decisión negativa. **Para mí hay casos y casos.** En algunos, el excesivo conformismo con las metas alcanzadas propicia la desidia de los jugadores que buscaban una perspectiva diferente de los acontecimientos. En otros casos es todo lo contrario: sirve como proceso evolutivo para afianzar una fórmula jugable que, de pulirse, daría muchísimos mejores resultados que con anterioridad. Es este el punto en el que se encuentra *Shadow of the Tomb Raider*, una situación en donde hereda todos los aspectos de su antecesor y los procesa para ofrecer una experiencia conocida, aunque mejorada.

La compañía es experta en estos quehaceres. Ha sido la responsable de revivir marcas clásicas que ya habían pasado a la memoria del colectivo otorgándoles una segunda juventud. *Deus Ex* o *Thief* son sus principales avales a la hora de enfrentarse a un proyecto en el que han estado ligados siempre de alguna que otra forma, pero nunca como cabeza de desarrollo. Ya vimos en *Man-*

kind Divided el mismo proceso. El equipo tomó, a grandes rasgos, los mismos puntos principales para seguir en busca de la experiencia *Inmersive Sim* definitiva. La fortuna no les sonrió en este caso, y los diferentes problemas a nivel interno (la adaptación a la nueva generación, retrasos, contenido desechado...) terminaron con la peor decisión posible: entrar en la nevera de la compañía nipona. El futuro es incierto para Adam Jensen, y no parece que volvamos a verle en un periodo cercano.

La nueva aventura de Lara Croft es el intento de los canadienses de obtener su propia redención. **Irónicamente, llega justo en el apogeo final**. Era lógico pensar que no darían un giro de ciento ochenta grados a la experiencia a los mandos; las mejoras apuntan, en este caso, a aumentar el número de opciones en la selva. Debo confesar que las partes de supervivencia explicita son las que más me gustan, junto a las cavernas opcionales donde residen los diferentes puzles. Vivir este capítulo varía muchísimo en función de la dificultad seleccionada. Podremos elegir que esta sea global o personalizarla entre las tres principales mecánicas: combate, rompecabezas y exploración. Parece una tontería, pero simplemente con quitar las guías visuales se puede crea un ambiente diferente, uno en el que, como jugadores, debemos observar el entorno para progresar.

Pero no es suficiente. **He sentido que esta fórmula, tal y como la concebimos en estos momentos, no da para más.** Es impropio que el cierre de una trilogía transmita las mismas sensaciones que un juego de transición. De *Tomb Raider 2013* a *Rise of* tuvimos entre manos un salto notable, impulsado en gran parte por el salto generacional; aquí no existe más que una actualización de ciertos aspectos y nada más. De hecho, ese hincapié en la narrativa que se nos prometía ha terminado diluyéndose conforme las horas avanzaban. Vuelve a caer en elipsis que generan dudas evitables. No era necesario rizar el rizo y mucho menos caer en disputas artificiales con otros pesos pesados del guión. Al final, siempre iba dos pasos por delante que la acción; los movimientos de Lara son absolutamente predecibles, lo cual contrasta con la profundidad a la que apuntaba la oscuridad de la protagonista en sus primeros compases.

"LA FÓRMULA MUESTRA SIGNOS DE CANSANCIO"

No es culpa del estudio este 'marrón'. Crystal Dynamics se encuentra a lo suyo con *Los Vengadores* y los afincados en Montreal se han visto envueltos en un desarrollo sin quererlo, con un presupuesto por debajo del que se contó en el pasado y con las mismas exigencias que con sus creadores originales. Han sacado el trabajo que han podido, que sin duda gustará a quienes disfrutaron de los anteriores, pese a dejar un sabor amargo como despedida al circulo iniciado hace cinco años.

Ver con perspectiva el desarrollo de los acontecimientos me permite formar una suerte de idea sobre lo que veremos en el futuro. Tres juegos han sido suficientes para sembrar la semilla de una aventura que, utilizando sus propias armas y las de algún que otro competidor, puede rivalizar a los mandos con cualquiera que se precie. **Una nueva generación es clave para avanzar en la idea de un mundo persistente,** donde sobrevivir, explorar y descubrir en un universo lleno de posibilidades sin tener en cuenta las absurdas limitaciones encontradas hoy día. Para ello se necesitan años. La tranquilidad necesaria para devolver la marca al puesto que le corresponde en un futuro tan solo depende de la editora. Desde aquí tan solo puedo esperar y desear que **Lara Croft,** el gran icono femenino del videojuego, ocupe el lugar que le corresponde. **Ahora no es su momento.** ■



DIRECTOR NARRATIVO

JASON DOZOIS

...

Veterano miembro del equipo en Eidos Montreal, Jason fue uno de los principales responsables de la segunda aventura de Adam Jensen.

—

"Compaginamos la última etapa en el desarrollo de Deus Ex: Mankind Divided *con el inicio de la producción de* Shadow of the Tomb Raider.*"*

—

Fuera de micrófonos, me comentó que albergaba esperanza en que volviera la marca *Deus Ex* a la primera línea de actualidad.



ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Desarrolla: Ubisoft Quebec
Distribuye: Ubisoft
Precio: 64,90€
Lanzamiento: 5 de octubre de 2018
Textos: Castellano
Voces: Castellano

CRÍTICA

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

POR **ALEJANDRO** CASTILLO



PS4 · XBOX ONE · PC

Un desfiladero angosto de apenas 30 metros de ancho fue testigo de la valentía espartana. **300 aguerridos combatientes comandados por el Rey Leónidas** intentaron detener el avance del ejército persa durante siete largos días. Superados ampliamente en número, la ferocidad de las lanzas griegas no encontraron rival en las cimitarras de Oriente. Pese a ello, la codicia de la humanidad termina cegando a las personas más débiles. **Efialtes de Tesalia**, un campesino originario de esas tierras, traicionó a su líder revelando a los persas un pequeño sendero que conducía a la retaguardia de estos. **El oro y las mujeres** fueron el precio a pagar para servir la cabeza de Leónidas en una bandeja de plata.

Tras todos los siglos que han pasado desde aquello, aún se recuerda la hazaña como un **ejercicio de patriotismo** sin igual. Sabían en todo momento que estaban abocados a una muerte segura y, sin embargo, se mantuvieron férreos a sus ideales. Bajo esta premisa, **Ubisoft Québec** comenzó a moldear su nuevo proyecto, uno en el que no encontrarían facilidades dado el momento que vive la saga *Assassin's Creed*. Los galos decidieron otorgar un año más a la nueva entrega tras el lanzamiento de *Syndicate*, con el fin de dar la vuelta de tuerca necesaria a una saga que mostraba claros síntomas de desgaste. ¿El resultado? La aventura de Bayek, uno de los mejores mundos abiertos que se recuerdan en esta generación.

Ahora, la vuelta a la anualidad crea serias dudas acerca de si podrán mantener las cotas de calidad alcanzadas con la última entrega. **De esta forma recibimos a Kassandra y Alexios**, dos hermanos que pondrán patas arriba una Grecia en plena guerra.

ODISEA GRIEGA

LA LLAMA DE LA **DEMOCRACIA**

Assassin's Creed: Odyssey calla a los críticos con una entrega rica en contenido, excelsa en la narrativa y rebosante de datos que completan el trasfondo de la Primera Civilización.

Desde el principio he de poner todas las cartas sobre la mesa. Yo fui de los que, impulsados por los acontecimientos vividos dentro de la saga en los últimos años, criticó la llegada tan temprana de la 'secuela espiritual' de *Origins*. **Egipto había sentado un gran precedente** para los que amamos el universo *Assassin's*, el cual abrió una brecha entre la aventura y el rol. La nueva generación de los asesinos mostraba un mundo sin igual donde hacer y deshacer con completa libertad dentro de un esquema de mundo abierto similar al encontrado en otros grandes proyectos de la talla de *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Esta etapa inédita que vivía me hacía presagiar ciertas cosas. Los plazos de desarrollo, como no podía ser de otra forma, debían aumentar proporcionalmente al volumen de trabajo que un universo tan ambicioso requería. Por tanto, me sorprendió en demasía que Ubisoft destapara con tanta prontitud su siguiente paso. *Odyssey* planteaba, en un primer momento, ciertos cambios a nivel narrativo que no serían baladí. Por primera vez en la saga, tenemos a nuestra disposición opciones de diálogo que pueden cambiar el transcurso de la conversación al más puro estilo Bethesda. Además, la inclusión de dos hermanos que, **al contrario que en el Londres Victoriano,** no son intercambiables en cualquier momento, sino que la elección persistirá a lo largo del juego.

No os voy a engañar. **Antes de entrar en este análisis preparaba mis argumentos para atacar la nueva línea tomada.** Había mostrado desinterés por conocer las nuevas informaciones previas a su llegada. Me agotaba verlo, y mucho más pensar en adquirirlo de lanzamiento. Lo que no sabía entonces es que el destino me guardaba una de las sorpresas más agradables de lo que lleva la generación. **El viaje de Kassandra** (mi elección) **me ha fascinado desde el primer minuto** e incluye elementos muy interesantes para quienes siguen de cerca el trasfondo de la marca.

Esta joven espartana no ha vivido precisamente un camino fácil. Siendo todavía una niña, presencia cómo las leyes de su tierra dictan sentencia sobre su hermano pequeño, un simple bebé de escasos meses de vida. Por una serie de acontecimientos que prefiero evitar para no revelar la sorpresa inicial, Kassandra se hace a la mar para comenzar una nueva vida que la aleje de quienes la buscan. Un exilio forzado que la llevará hasta la propia isla de Cefalonia, donde un mercader se hace cargo de ella para instruirla como persona hecha y derecha. Despertamos años después. **Ahora, la niña que naufragó en la orilla se ha convertido en una mujer fuerte e independiente**; una *misthios* que ofrece sus músculos al mejor postor.

Pero la isla, que actúa a modo de tutorial, se le queda pequeña. Cree estar ya preparada para enfrentarse a la búsqueda de respuestas sin importar el estado en el que se encuentra la guerra entre Esparta y Atenas. Las primeras horas previas a navegar con absoluta libertad, me hacen tener una idea real de lo que tengo entre manos. A los mandos no hay grandes novedades respecto a *Origins*. El control sigue teniendo la misma velocidad y reacción que lo visto en las pirámides, incluyendo un único botón para esca-

En la piel de la mercenaria

—

Odyssey es la primera entrega en contar con opciones de diálogo en toda la historia de la saga. Esto permitirá profundizar en la historia de los personajes y llevar la conversación hacia nuestro terreno.



lar. Los alicientes vienen de la mano del nuevo sistema de progreso. *Odyssey* incorpora tres árboles de habilidad que han visto reducidas el número de habilidades, lo que permite seleccionar con mayor precisión qué mejora queremos añadir sin caer en demasiadas ramificaciones.

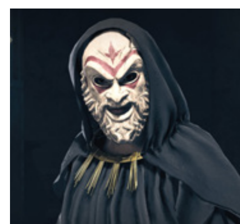
Algo que me sacaba de quicio en el pasado era la cantidad de equipamiento que el personaje recibía. Casi por cualquier acción el inventario se aglomeraba de botas, diferentes armas y un sin fin de *loot* masilla que molestaba. La idea del equipo en esta entrega es simple: equilibrar la fórmula RPG introducida el pasado año. Ahora, **Kassandra cuenta con un único arco** y los diferentes tipos de disparo se encuentran divididos dentro de la rama de habilidades 'a distancia'. El número de artilugios se ha visto reducido considerablemente. Seguiremos cambiando con cierta asiduidad, pero no con la misma velocidad de antaño. No hay mejoras de carcaj, hoja oculta y tampoco mejoras paulatinas de salud. La defensa pasará a basarse por el total de protección de cada una de las cuatro piezas: casco, guanteletes, piernas y pecho. Asimismo, las más raras contarán con bonificaciones para diversas estadísticas que varían entre vida, veneno, fuego, etcétera.

El mapa es inmenso, similar a Egipto pero con mayor presencia de islas y mares. **El Mediterráneo también es otra parte fundamental del ecosistema griego**, por el que podremos navegar gracias a la Adestria, el Trirreme que Kassandra liderará junto al incombustible Barnabás, un viejo capitán que encontrará durante su periplo. Los fantasmas del pasado parecían cernirse una vez se revela su presencia, pero nada más lejos de la realidad. La inclusión del barco funciona porque en ningún momento se

Imágenes del juego







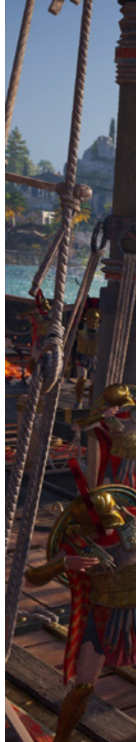
"LA NIÑA AHORA ES UNA MUJER FUERTE E INDEPENDIENTE"

siente como mecánica principal, sino como un complemento al inmenso mundo que tenemos que abordar. Divertido de manejar, fácil de evitar siempre que queramos.

Formar parte de la guerra será inevitable. Es por ello que se nos instará a tomar parte activa en la contienda apoyando a una de las dos facciones en la conquista. El proceso es sencillo. Cada una de las regiones contará con un líder de guarnición fuertemente protegido, así como por los poblados y fortificaciones de alrededor donde existirán recursos vitales para la supremacía de atenienses o espartanos en ese punto. Para debilitar su ejército, debemos sabotear, robar y neutralizar objetivos clave para que el líder local pierda poder entre los que forman sus propias filas. Una vez hecho, procederemos a su asesinato, lo que abrirá el combate final entre el bando que hemos apoyado y el contrario, que intentará evitar la conquista. Este tipo de metajuegos siempre han formado parte de la oferta ofrecida por el estudio galo, así que me resultó agradable encontrarme con su vuelta tras un año de ausencia. Lo que no me gustó tanto es la manera en la que mis decisiones impactan en el mundo. No existe ningún medidor de influencia que varíe en función de a quién apoyemos. **Da una sensación artificial.** Aunque derrotes a Esparta decenas de veces, sus filas no guardarán ningún rencor hacia Kassandra. No hubiera venido mal que aprendieran del sistema de facciones visto en *Fallout: New Vegas,* donde los diferentes rangos de popularidad afectaban a la opinión de los demás sobre nosotros.



Esta no será la principal actividad que nos distraiga del camino principal. De hecho, algunas de ellas, de las que no puedo hablar por motivos obvios, potenciarán la exploración del mundo. Y es que *Assassin's Creed: Odyssey* viene cargado de contenido variopinto. **No habrá lugar para el descanso.**




Explora todos los rincones de Grecia

—

Al comenzar el juego, podremos elegir disfrutar de la experiencia en el modo exploración, un estilo de juego que nos permitirá descubrir los objetivos de las misiones mediante pistas y datos acerca del entorno.

Al presenciar la **Grecia** del 431 a.C, la hermandad de los asesinos ni siquiera era una realidad. Estamos lejos de las capuchas, las hojas ocultas y el credo. Sin embargo, desde el primer minuto he sentido que era parte de la historia de *Assassin's Creed*. Al contrario de lo que ocurrió en *Black Flag*, con un Edward Kenway en el que la barrera entre pirata y asesino se encontraba en vestir un atuendo, aquí no echamos en falta ninguna simbología clásica. Es más, durante la historia iremos conociendo aspectos clave del trasfondo de la Primera Civilización, la cual había pasado desapercibida en los últimos juegos. **Kassandra es una asesina adelantada a su tiempo** por mucho que no porte las credenciales conocidas. Ya forma parte del largo linaje que conduce al sujeto 17; se encuentran similitudes desde el primer momento con Bayek, como la magnifica relación con su halcón, el cual hará las veces de guía a la hora de reconocer el terreno.

Desde la salida de Patrice Désilet, perdí la esperanza por encontrar una buena historia tanto en el presente como en el pasado. Connor nos dejó grandes momentos a nivel argumental, sobre todo en cuanto entra en escena su padre, pero, desde entonces, el guión había perdido demasiado fuelle. *Odyssey* me ha vuelto a sorprender en este plano, proponiendo una narrativa sencilla y concisa, junto a la implicación de personajes históricos de la talla de Hipócrates o Pitágoras. Cuando pensaba que la trama tiraría por unos derroteros, se revuelve en sí misma y gira hacia otro lugar completamente diferente. Punto a reseñar, como decía, es el protagonismo de la Primera Civilización en todo este entramado. Más que nunca la mitología de quienes nos precedieron toma el relevo de la parte fantástica para hilvanar a la perfección los hechos históricos.

Llegar a contaros mis sensaciones con *Assassin's Creed: Odyssey* me ha robado horas de sueño y tiempo de otras actividades. Esta última semana ha sido todo un carrusel de emociones que termina hoy, poniendo punto y final a un texto del que me siento orgulloso no por la redacción (que tendrás que valorar tú, querido socio), sino por la oportunidad de romper una lanza a favor de un juego que se descuartizó por redes sociales desde el minuto uno de su filtración. Pese a que yo formé parte de ese colectivo, analizarlo me ha servido como un ejercicio de respeto. Somos demasiado propensos a apretar el gatillo antes siquiera de preguntar u ofrecer, al menos, una oportunidad. La nueva Ubisoft, la que antepone la calidad por encima del beneficio comercial, está por encima de cualquier duda. Nos ha demostrado *Assassin's Creed* aún tiene mucha tela de cortar en esta nueva etapa.

Cierro estas líneas con la percepción de que todavía me queda mucha Grecia por recorrer. Ya no solo juego por completar el amplio catálogo de misiones a mi disposición, sino por disfrutar de tan detallado mundo en la palma de mi mano. Perderme por sus mares y librar nuevas batallas es tan divertido como placentero, y eso solo lo pueden conseguir aquellos estudios obsesos del detalle. Desde aquí no puedo más que recomendar que todos podáis darle una oportunidad, incluso si eres parte del sector que perdió la fe años atrás. **Hay un poco de *Odyssey* en ti**; en tu mano está aprovecharlo. ■

"LA HISTORIA DE KASSANDRA ES UNA DE LAS MEJORES EN LA FRANQUICIA"



"¿QUÉ HERMANO ELEGIRÁS?"

—

Alexios o Kassandra. Esta será la primera y más importante elección en *Odyssey*. Por mi experiencia con ella, la joven espartana rebosa carisma por encima de su hermano varón.



YO-KAI WATCH **BLASTERS**

POR **FERNANDO**BERNABEU



EL FENÓMENO *YO-KAI WATCH* SIGUE **HACIENDO ESTRAGOS EN 3DS**

Si alguna vez os habéis preguntado cómo podría llegar a ser un título de la serie *Diablo* para niños, *Yo-Kai Watch Blasters* es la respuesta.

Desde Japón a veces nos llegan los juegos bastante tarde con respecto a su fecha de lanzamiento original. Ese fue precisamente el caso del primer juego de la franquicia de Level-5, *Yo-Kai Watch*, que tardó 3 años en localizarse para el mercado europeo. Ahora se vuelve a repetir el mismo periodo temporal con este *spin-off* basado en un minijuego de la segunda parte. Es decir, **cuando aquí en España nos introducíamos por primera vez en el mundo de los espíritus infantiles, en Japón ya estaban disfrutando de este título en cuestión**.

Siempre me gusta poner en contexto la situación de las diferencias en los lanzamientos en Europa respecto a Japón. Esto es así porque, dependiendo del tiempo que haya pasado, podemos entender que **lo que conforma el juego en sí (sus mecánicas, principalmente) puede haber tenido mejores denominadores en otros títulos**, aunque, en realidad, cuando apareció por primera vez en el mercado plantó esas semillas que luego otros han conseguido explotar de manera más eficiente.

Con *Yo-Kai Watch Blasters* me encuentro con un apartado jugable que se parece mucho a títulos consagrados como *Diablo* y a otras fórmulas igualmente infantiles como *Skylanders*. Sin embargo, lo que hay que tener más en cuenta es que **lo único que busca es expandir el citado minijuego *Blasters* de *Yo-Kai Watch 2*,** en lugar de seguir con las odiosas comparaciones a la saga *Pokémon*. Aquí no hay que ordenar a los monstruitos cómo tienen que combatir, sino que los controlamos directamente para que pasen a la acción de forma rápida y eficaz.

Me explico: esta vez las batallas son en tiempo real y ya no se introduce la rueda que había que girar en los otros títulos de la saga para dar instrucciones a los Yo-Kai. Por eso mismo se parece mucho más a un *Diablo* para niños con estética de dibujos mañaneros y con muchísimas referencias a los Cazafantasmas: **desde el automóvil que los Yo-Kai usan para desplazarse a las misiones hasta la misma estación de bomberos de las películas**. Hay que ser muy ingenuo o muy joven para no verlo, claro, pero la verdad es que el juego se lo pasa tan bien parodiando que es difícil no sonreír un poco con las bromas.

ROLES PARA CADA YO-KAI

Aparte de los atributos que heredan de los juegos principales, **ahora los Yo-Kai tienen un rol que les permite ejecutar ciertas acciones en el campo de batalla durante las misiones.** En Level-5 no han reinventado la rueda con esto, pero, a veces lo básico es más que suficiente. Un equipo equilibrado se compone de un atacante, un defensor, un experto en ataques a distancia y un sanador. Del jugador dependerá cómo formar un buen equipo para hacer frente a cada misión.

El aspecto que se distancia un poco de los RPG clásicos es el sistema de niveles. **En cada misión hay que recolectar unos orbes que permiten hacer entrenar al Yo-Kai al volver de la misión, en el gimnasio de la estación de bomberos**. Dichos orbes también sirven para conseguir nuevos objetos en una máquina gacha y para evolucionar a los monstruitos. De esta forma, se fomenta bastante la exploración del mapa en cada misión, pues, aunque sea solo por superarla, el juego ya otorga orbes y nunca está de más recoger los que hay sueltos para tratar de potenciar más al equipo. Además, evolucionar requiere de muchos más orbes que simplemente subir de nivel, por lo que este **deberá ser un proceso muy bien meditado**.

Lo que resulta ser el combate en sí es bastante básico. Cada Yo-Kai tiene tres ataques disponibles (uno básico y habilidades especiales), con diferentes tiempos de carga para no abusar de ellos. Sin embargo, no hay que pensar mucho para hacer frente a los combates simples, pues lo normal es coger a un luchador y atacar por la espalda a los enemigos hasta debilitarlos. En los jefes finales es donde radica la verdadera dificultad, la de preparar un buen equipo que sea capaz de enfrentarse al gigante. **El lado bueno de esto es que es posible cambiar de Yo-Kai en cualquier momento**, lo que hace que sea más efectivo el rol en cuestión en lugar del dejar que la máquina lo maneje.

Una vez dicho esto, he de admitir que **la cámara muchas veces no ayuda a poder situarse bien para hacer el mayor daño posible al enemigo**. Por ejemplo, en una ocasión me sucedió que un edificio bloqueó la visión de un 'maloso' y me vi obligado a guiarme por el marcador de la pantalla para hacer que mi Yo-Kai le infligiera daño. No se trata de un juego difícil, ni mucho menos, pero no me gusta cuando la propia cámara es mi principal enemigo.

Eso sí, algunas misiones y jefes finales aumentan la dificultad enormemente sin venir a cuento. Ante esto, las misiones secundarias serán vitales para ganar experiencia y poder hacerles frente. Sobre todo, hay que tener en cuenta que no se puede guardar la partida entre las fases de exploración y jefe de la misma misión, así que aconsejo mucho cuidado con esos picos de dificultad, porque se corre el riesgo de perderlo todo.

Imágenes del juego







"LA CÁMARA PUEDE LLEGAR A SER TU PEOR ENEMIGO."

LAS TRADICIONALES DOS VERSIONES CONTINÚAN

Efectivamente, al igual que sucedió con las dos versiones de *Yo-Kai Watch 2*, aquí hay dos juegos que presentan sutiles diferencias: *YO-KAI WATCH BLASTERS: Liga del Gato Rojo* y *Escuadrón del Perro Blanco*. En cada uno hay monstruos, misiones y jefes diferentes, pero la base principal es la misma. **Personalmente, no soy muy fan de que se siga tratando de exprimir a los niños con ediciones prácticamente idénticas,** pero he de admitir que el espíritu de tener que intercambiar datos con un amigo y disfrutar juntos de la experiencia sigue existiendo en este par de juegos, algo que puede llegar a ser una buena experiencia para los más jóvenes de la casa. ■





NINTENDO SWITCH

XENOBLADE 2
TORNA

POR **FERNANDO**BERNABEU



UNA EXPANSIÓN QUE SUPONE **UN BUEN PUNTO DE ENTRADA**

Después de un año expandiendo *Xenoblade Chronicles 2,* Monolith Soft culmina su obra con una precuela que aprende del juego principal para presentar una obra completa.

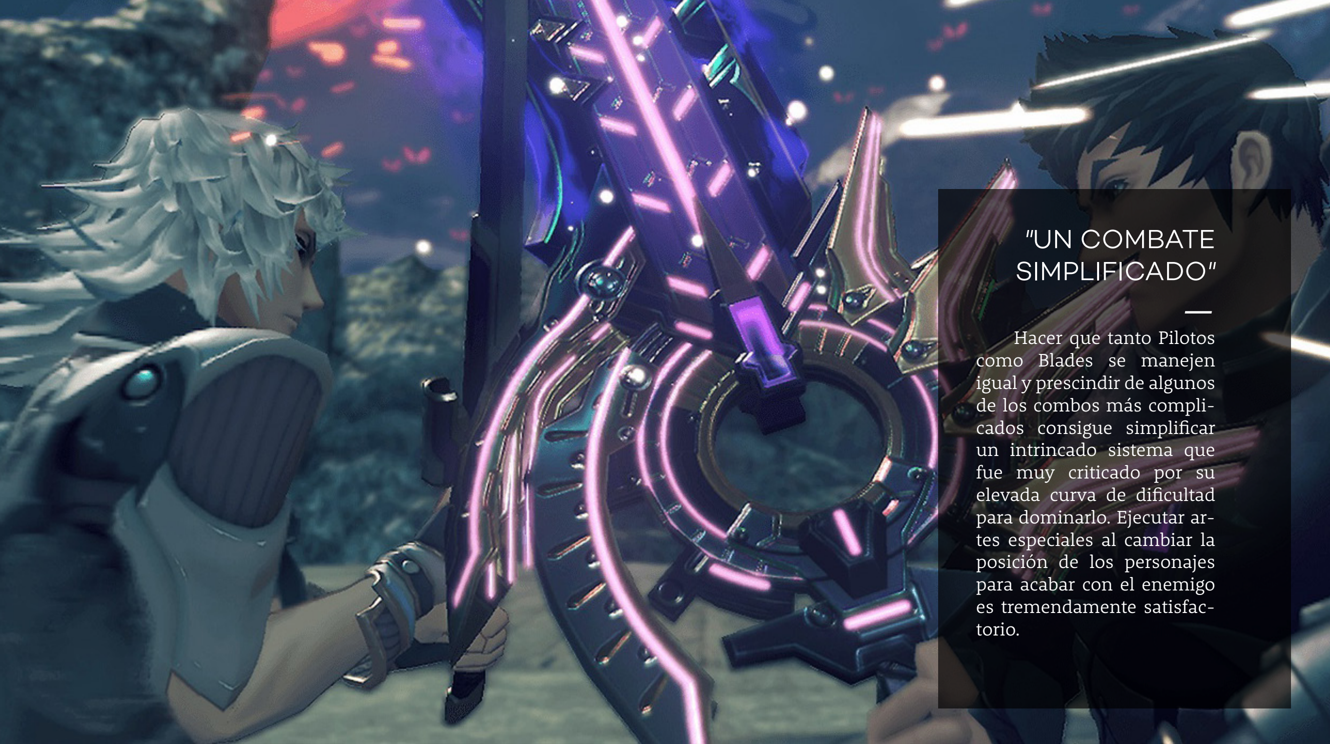
Llevo casi 200 horas jugadas a *Xenoblade Chronicles 2,* pues la actualización que introduce el Juego Nuevo+ añadió elementos suficientes como para merecer una rejugada a toda la historia desde el principio. **Lo que no imaginaba es que la anunciada expansión que llegaría en septiembre de 2018 iba a convertirse en un título completo e incluso venderse por separado así, tal cual**. Después de unas 20 horas, entiendo completamente la decisión de lanzar *Xenoblade Chronicles 2 Torna - The Golden Country* como si fuera un título completo, pues los que no se hayan atrevido con el juego principal, pueden empezar por una fantástica obra que aporta bastantes cosas buenas al género JRPG.

En una entrevista a Tetsuya Takahashi, que en este juego cumple las funciones de director ejecutivo, se mencionó que **la historia de esta expansión en principio iba a introducirse en medio de la trama principal** para explicar mejor las motivaciones de Jin, Mahlos y su cuadrilla, que se hace llamar Torna, pero al final tuvieron que recortar toda esa parte porque frenaba bastante el ritmo narrativo del título.

Tras haber disfrutado de la historia de *Torna - The Golden Country*, puedo afirmar que, efectivamente, **la historia no añade información que habría quedado pendiente en el juego principal.** Por eso mismo, aplaudo tanto que hayan tomado la decisión de haber sacado esta trama por separado: aunque no aporta mucho, es tremendamente buena y la he recibido de buen gusto.

Jin es uno de mis personajes favoritos de *Xenoblade Chronicles 2*, y poder jugar en su pellejo antes de que los tristes sucesos de su pasado le llevaran a tomar un mal camino ha sido un detalle que aprecio mucho. Su piloto, Lora, y la otra Blade, Haze (Fan la Norne en la trama de Rex y Pyra) **forman un trío muy carismático de protagonistas y me ha encantado ver cómo fueron sus días antes de la guerra de los Égidas**.

Sin embargo, la mayor sorpresa ha sido el personaje de Addam, legendario héroe muy mencionado en el juego principal cuyo rostro quedaba inexplicadamente oculto por una capucha. Resulta ser un carismático príncipe de Torna que, como piloto de una Égida, debe hacer frente a su contraparte Mahlos para cesar una guerra. ▸



"UN COMBATE SIMPLIFICADO"

Hacer que tanto Pilotos como Blades se manejen igual y prescindir de algunos de los combos más complicados consigue simplificar un intrincado sistema que fue muy criticado por su elevada curva de dificultad para dominarlo. Ejecutar artes especiales al cambiar la posición de los personajes para acabar con el enemigo es tremendamente satisfactorio.

Volver a ver a personajes de la talla de Mythra, Brighid y Egeón hizo que estuviera jugando con una perpetua sonrisa.

Todo esto lo digo como fan del título que salió en diciembre de 2017, pero **los que no quieran una experiencia un tanto complicada encontrarán en *Torna -The Golden Country* una entrada perfecta a la saga gracias a su simplificado sistema de combate**.

En esta ocasión, todo el sistema de coleccionar Blades y aprender a usarlos en combate queda restringido a solo 9 personajes (tres equipos de un Piloto y dos Blades). **Cada equipo está divido en dos miembros que interactúan en combate a la vez, uno en vanguardia y el otro en retaguardia**. El jugador solo controla al personaje en vanguardia y puede usar los ataques automáticos al acercarse al enemigo o las artes (ataques más potentes y con diferentes efectos) al pulsar el botón correspondiente. Los enemigos irán restando vitalidad progresivamente, **pero ahora existe una barra roja junto a la verde que indica que es posible recuperar salud al cambiar de posición a los dos miembros del equipo**.

Esto es así porque, al cambiarlos, quien estaba en retaguardia ejecuta un arte especial de cambio y rellena esa barra roja. En definitiva, **es muchísimo más simple que el sistema de combate completo del juego principal**, aspecto que se ha criticado

"LA EXPANSIÓN VALE EL PRECIO COMO TÍTULO INDEPENDIENTE".

mucho por la curva de dificultad que supone aprenderlo.

La ambición de este proyecto se antoja como menor en todos los otros aspectos, pues, aunque hay bastante variedad de mapas para explorar, solo pondremos pie sobre dos titanes, y uno de ellos ya estaba en el título principal. El nuevo titán de Torna también se nota algo pequeño para lo que se supone que fue una gran nación, pero se lo perdono por lo bien distribuido que está el ritmo de la historia, salvo por un pequeño matiz.

A partir de cierta parte de la aventura en Torna, **el juego obliga a completar misiones principales para incrementar el rango de prestigio, mecánica que regresa del primer *Xenoblade Chronicles*.** Dada la limitada duración de lo que es la historia principal, este parón alarga de forma artificial las horas de juego, pero también sirve para entrenar, subir niveles y completar los afinigramas de los personajes, de forma que el Mahlos final no resulte una batalla muy complicada. También he notado un acelerón en el ritmo al comprobar que los personajes subían más rápido de nivel. Como expansión, son cambios muy bienvenidos, pero como título completo igual se quedan cortos. **Aunque luego pienso en el reducido precio que he pagado y por el que se está vendiendo en tiendas y os aseguro que lo vale**.

Otro añadido es la posibilidad de construir los objetos que se llevan en la alforja para hacer los combates más fáciles. Cada personaje está especializado en un campo concreto. Jin, por ejemplo, es un 'cocinitas' de primera y Haze hace amuletos con distintos efectos para las batallas. Esto suple la carencia de tiendas y **hace mucho más importante la recolección de objetos en los distintos puntos de los mapas, cosa que se daba muy por sentada en el título principal**.

Entre las citadas misiones secundarias hay de todo tipo, desde recolectar objetos hasta enfrentarse a bestias, pero para alargar la duración y fomentar la mecánica del prestigio, estas misiones cobran mucha más importancia y los mismos personajes se repetirán en más de una. En este título me ha pasado que **he reconocido a varios personajes por nombre después de hacer sus misiones, algo que no me pasó para nada en el anterior**.

Puede que yo sea muy fan de estos juegos, pero si trato de ser lo más imparcial posible, **afirmo que es un buen punto de entrada a esta franquicia,** y más accesible que nunca gracias a que se puede comprar en tiendas sin tener el juego principal. ■



PS4 · XBOX ONE · NINTENDO SWITCH · PC

FIFA 19

POR **ISRAEL**MALLÉN



EL IMBATIBLE REY **DEL FÚTBOL INTERACTIVO**

FIFA 19 vuelve a demostrar que la saga de EA Sports es la propuesta balompédica más completa de los videojuegos.

Hace tiempo que *Pro Evolution Soccer* y *FIFA* ya no son rivales. Ambos versan sobre el fútbol, pero con enfoques diametralmente opuestos. La saga balompédica de Konami lleva años anhelando erigirse como el simulador de fútbol definitivo, de precisión quirúrgica y enaltecimiento de la táctica. En el caso de los títulos de EA Sports, más que el fútbol como juego, todos los esfuerzos se centran en **reproducir el espectáculo en torno a él**, la pompa que envuelve al deporte rey. No es lo mismo disputar un partido que verlo por la televisión, como tampoco son idénticos *PES* y *FIFA*.

EA Sports ha invertido la última década en perfeccionar un producto tan divertido y asombroso como el que tiraniza la pequeña pantalla, tan distinto del que presencio cada vez que acudo a un estadio para cubrir un partido. Su apuesta por una jugabilidad vertiginosa y **cercana al arcade** no es casual, por más que este año se baje una marcha y se revalorice el contacto físico. La sensación de estar ante un simulador de *pinball* es menor que otros años, repitiendo el tempo de hace un par de entregas, pero *FIFA 19* continúa hiperbolizando los ritmos del fútbol en pos de brindar un espectáculo directo y fácil de digerir por cualquiera, sin importar su relación con el balompié. La finalización exacta, un golpeo en dos tiempos para envenenar los tiros, también se ha concebido con el mismo fin.

La vocación televisiva de *FIFA 19* se explicita, por ejemplo, en cómo los delanteros tratan de ejecutar una chilena y emular el inolvidable gol de Cristiano Ronaldo ante la Juventus en los cuartos de final de la última Champions League. La imagen protagonizada por el luso, futbolista de portada en esta entrega, se popularizó al instante y ahora impregna cada ocasión de gol en el título. Es el paradigma de cómo *FIFA*, más que calcar el fútbol de los estadios, **trata de imitar el balompié más viral y comercial**. Contar con la licencia de la Champions League y la Europa League es la última guinda que necesitaba esta saga para alcanzar el máximo realismo en sus retransmisiones. De nuevo, es una obvia declaración de intenciones que el primer partido que haya que jugar, una suerte de tutorial, sea una final de la máxima competición europea.

Lo que más valoro de *FIFA*, pese a no ser la cúspide de la innovación y representar un tipo de videojuego en el que cada vez creo menos, es que **asuma su naturaleza arcade**. Cuesta un poco más hilvanar rombos eternos al primer toque y dar un pase tenso e impecable estando de espaldas, mas eso no le resta un ápice de accesibilidad y locura. A ello contribuyen las nuevas reglas para los partidos rápidos, que permiten disputar enfrentamientos en los que solo sirve marcar con el balón en el aire o en los que se dobla el valor de los goles desde fuera del área. También hay partidos en los que anotar un tanto implica perder a un futbolista. Incluso se permite jugar directamente sin reglas. Por distintos que sean, ***FIFA 19* ejecuta mejor su planteamiento que *PES*** y por eso sigue siendo el rey del fútbol. ■

XBOX ONE · PLAYSTATION 4 · PC

PES
2019

POR **ALEJANDRO**CASTILLO



EMPATE CON SABOR **A DERROTA**

La mejor versión a los mandos en esta generación choca con la pobre oferta en el resto de apartados.

Nuestros padres se acostumbraron al fracaso. **Lejos quedaba la épica de Marcelino, Pereda, Amancio y compañía,** lograda en este mismo país allá por 1964. Cuando en lo deportivo nos acercábamos a romper la maldición de cuartos, la corrupción nos robaba lo que legítimamente habíamos peleado. Recuerdo aquel España-Corea del Sur como uno de los partidos que más ilusión despertó en mí. Entonces, era tan solo un niño de seis años y, sin embargo, rememoro con absoluta claridad los estados por los que pasé durante el juego. De la alegría de ver la lucha del conjunto de Camacho, a la agonía, impotencia y, finalmente, el llanto desconsolado. Era raro para alguien tan pequeño sentir ese cóctel de sensaciones en tan poco espacio de tiempo. Esos noventa minutos fueron reveladores para mí. Conocí que algo extraño había en ciertas personas que solo buscaban torpedear a los demás, pero también **mi amor eterno por el cuero.**

Los jugadores de *Pro Evolution Soccer* hemos vivido el mismo proceso, con la salvedad de que la pérdida del trono del fútbol no fue por un amaño, sino por la falta de adaptación a los nuevos tiempos. Ha sido en la presente generación cuando por fin la franquicia ha dado un paso de gigante en lo que respecta a la jugabilidad, pasando por su propia etapa de transición desde 2015 hasta la entrega que tengo entre manos. ***PES 2019*** **ilusiona principalmente por dos motivos**: la mejora de la capacidad de reacción de los jugadores, incluyendo el comportamiento del esférico y la velocidad entre la acción y reacción al primer toque, y los cambios en el sistema de energía. Nunca las sustituciones habían sido tan valiosas, los equipos suelen desdibujar la pizarra para entrar en una disputa sin cuartel a partir de la segunda mitad.

Sin embargo, esa solidez que ha ganado a los mandos contrasta con su oferta en modos de juego y licencias. Tan importante es la cancha como lo que le rodea; *FIFA* sabe muy bien de ello. Pese a los esfuerzos de los japoneses por incluir nuevas ligas de menor calado, como la primera divisón rusa, belga o turca (entre otras), no es suficiente para paliar la **ausencia** de las imágenes oficiales de las grandes competiciones de la talla de la **Premier League** o **LaLiga.** En PS4 y PC puede solventarse con relativa facilidad gracias a los *option files*, datos creados por la comunidad que introducen los equipamientos y escudos oficiales allá donde falten, aunque en Xbox One no puede realizarse por las políticas restrictivas de Microsoft con los contenidos de terceros. Los usuarios no deberíamos ser los que dan el paso para 'arreglar' el desastre de las compañías.

En definitiva, el agradable sabor de encontrarme con la mejor versión del juego de Konami se amarga por la dejadez del resto de apartados, ahora sin UEFA Champions League y Europa League. **Otro año donde la rivalidad se mide por el tamaño de la cartera.** ■



Red dead Redemption II

por Juan Carlos Saloz

En el último compás de *El hombre que mató a Liberty Valance* (John Ford, 1962), el periodista que acaba de descubrir la verdad sobre la que se erige toda la película decide callarse. En lugar de revelar el secreto que derivaría en un gran revuelo en la ciudad, se da cuenta de la situación y guarda, dentro de sí, una mentira que traiciona a sus principios como informador. La frase que utiliza para justificar su decisión, la que culmina una de las películas más preciadas de John Ford, marcaría a fuego lo que significa el *western* en sí mismo: **«Este es el Oeste, y cuando la leyenda es más bella que la realidad, se imprime la leyenda».**

El debate entre la leyenda y la verdad sobre la que se construye ha dado pie a multitud de películas como *Big Fish* o cómics como *Watchmen*. Sin embargo, en el *western* cobra una importancia sin igual. Con esa peculiaridad tan americana de convertir en *show* todo lo que ven, el género se convirtió, durante los más de veinte años que duró su Edad de Oro, en **un retrato exagerado, inverosímil y pomposo de la historia de Estados Unidos.** Puede que existiera Billy el niño o que John Wesley fuera un prodigio de la pistola, pero nada de eso importaba a John Ford o Sergio Leone. Ellos querían espectáculo, y el Oeste era el mejor lugar para ofrecerlo.





Durante las décadas de máximo esplendor de Estados Unidos, cuando el país se hizo más fuerte que nunca tras la Segunda Guerra Mundial, **el *western* fue la respuesta que necesitaban para lo único que no tenían: historia**. Las tramas de indios y vaqueros servían como sustituto al medievo y la antigüedad en Europa y Asia. Querían tener sus propios referentes y gracias al cine lo tuvieron fácil. Sin embargo, a medida que la fórmula se fue desgastando, el mito dejó de tener sentido. **La verdad detrás de todo aquello fue saliendo a la luz y comenzó a resultar más interesante que el tradicional «es un lugar demasiado pequeño para los dos».**

El cine evolucionó hasta historias más realistas y menos artificiosas, por lo que el *western* fue disipándose. Por supuesto, en los últimos años hemos podido ver películas con el Salvaje Oeste como marco contextual. Pero, o bien funcionan dentro del estilo muy marcado de un cineasta (*Django Desencadenado*, *The Ballad of Buster Scruggs*), por lo que el género pierde importancia en virtud de la dirección, o bien buscan, precisamente, la realidad detrás de todo aquello (*Pozos de ambición*, *Slow West*).

Pero **¿ha muerto el *western*?** Puede que en el cine lo haya hecho, o que, como mínimo, esté en un estado comatoso, pero en otros formatos sigue más vigente que nunca, y los videojuegos son el mejor ejemplo de ello. *Call of Juarez*, *Hard West* y, por supuesto, *Red Dead Redemption* siguen funcionando como grandes títulos de masas. Y la sinopsis de *Red Dead Redemption II*, la secuela del juego de Rockstar que se estrena dentro de muy poco, nos lleva de lleno a entender por qué la gente aguarda con tan buenas expectativas ante su lanzamiento:

«**América, 1899. El final de la era del Salvaje Oeste ha comenzado en el momento en que los agentes de la ley dieron caza a las últimas bandas que estaban fuera de la ley.** Después de robo donde todo salió mal en la ciudad de Blackwater, Arthur Morgan y la banda de Van der Linde se ven forzados a huir. Con los agentes federales y los mejores cazarrecompensas del condado pisándoles los talones, la banda deberá robar, saquear y abrirse camino a través del corazón de América para poder seguir con vida. En la medida en que las divisiones internas amenacen con dividir a la banda, Arthur deberá elegir entre sus propios ideales y la lealtad hacia la pandilla que lo crió»

"EL *WESTERN* VIVE A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS"



Una historia de bandoleros

—

Situado en la última era del Salvaje Oeste, *Red Dead Redemption II* nos pone en la piel de una banda de criminales que lucharán por sobrevivir en un mundo que los rechaza.

Imágenes del juego








Con estas líneas, Rockstar marca el devenir del que ya **muchos prevén como el GOTY del año.** Pero, sobre todo, refleja a la perfección por qué el *western* funciona en los videojuegos como ya no lo hace en el cine. En primer lugar, **no busca —ni necesita— el espectáculo por espectáculo**. Ya en la sinopsis se marca la importancia de un conflicto interno mucho mayor que el externo. El debate moral de Arthur Morgan está muy por encima de los tiros y las escenas de acción —que también las tiene, y en grandes dosis—. A pesar de emular las claves del género, plantea debates actuales en los que es el jugador el que tiene que decidir. **Las riendas no las tiene un director, sino un usuario cuya mentalidad puede ser tan compleja como la del protagonista.**

"UNA HISTORIA PROFUNDA EN UN CAMPO DE JUEGOS"

Por otra parte, *Red Dead Redemption II* no trata al *western* con el misticismo que se suele utilizar para hablar del género. Al contrario, se sitúa en los últimos momentos de la época. **Ya nadie se toma en serio a los vaqueros**, como ocurre en la realidad, así que Arthur Morgan tiene que luchar contra todo si quiere seguir siendo un rara avis en busca de su lugar.

Más allá de su trama, que desde el retorno al conservadurismo en EE. UU. ha encontrado **un poso de radiante actualidad** —con el intento de conservar las tradiciones o «Make Western Great Again»—, algo que hizo triunfar al primer *Red Dead Redemption* y que también justifica el éxito de *Gun* o *Call of Juarez* es poner al jugador en un lugar que antes solo podíamos soñar. Como bien ejemplifica la serie *Westworld*, **el oeste siempre se nos ha presentado como un parque temático lleno de entretenimientos**. Jugar al póker en un *saloon* o liarte a tiros con bandoleros son experiencias que todos queremos probar, como ocurre con los piratas o los soldados. Y, por más que *Red Dead Redemption II* busque aportar matices al *western* tradicional, permite que nos divirtamos en un campo de juego lleno de posibilidades. ■

Traición, furia y emociones fuertes

—

Rockstar ha prometido una entrega llena de emoción en la que el protagonista deberá tomar decisiones muy duras. Ser un traidor o mantenernos fieles a nuestra banda depende de nosotros.



Soul Calibur VI

por Juan Tejerina

Regresa uno de los juegos de lucha más legendarios de la historia del videojuego y uno de los que —a título personal— más han marcado mi carrera como jugador. Mi primera toma de contacto con la saga fue gracias a la **nunca olvidada** Dreamcast, donde conocí por vez primera a su parrilla de carismáticos personajes cuya popularidad perdura a día de hoy.

Es cierto que nunca he sido demasiado diestro con las propuestas dentro del género. Combates frenéticos, combos interminables, movimientos más rápidos de lo que mi vista es capaz de seguir —y unos reflejos a prueba de bombas— suelen ser la seña de identidad de los reyes de la lucha. Sin embargo, *Soul Calibur* siempre ha apostado por algo diferente: **más cabeza y menos fuerza bruta**. Reflejos y habilidad sí, por supuesto. Pero también tiempo de análisis, mesura y ensayo. Aprovechar la debilidad de tu rival, buscar la apertura y **castigar el error**. Una propuesta menos frenética, pero —quizás— más satisfactoria para los jugadores como yo.

Ahora, Bandai Namco nos trae la sexta entrega de una saga amada pero venida a menos. Un lanzamiento que, tristemente, **podría ser el último** si las ventas no acompañan.




PULSA START · SOULCALIBUR VI · DESARROLLA: BANDAI NAMCO · PLATAFORMAS: PC, PLAYSTATION 4, XBOX ONE · LANZAMIENTO: 19 DE OCTUBRE DE 2018



*La suerte está echada: o **todo** o **nada***

Soul Calibur VI llega como el canto de un cisne, o quizás el llanto de un Ave Fénix. Puede que estemos ante el renacer de una leyenda, o el final de un bello sueño.

Podría ser el último *Soul Calibur*. Comenzar con esta certeza como punto de partida es, sin lugar a dudas, **desalentador**. Especialmente si toca hablar de uno de los títulos de lucha que recuerdas con mayor cariño. Una propuesta que ponía las cartas sobre la mesa con su aterrizaje en Dreamcast (tras la estela de *Soul Edge*) y que se consagraba con su continuación en GameCube, PlayStation 2 y Xbox, donde realizaría el —ahora tradicional— movimiento de incorporar **personajes invitados** a su plantel.

La plataforma de Nintendo pudo contar con Link entre sus luchadores, mientras que los usuarios de PlayStation pudieron luchar tras los puños de Heihachi Mishima. Finalmente, Xbox —plataforma por aquel entonces neófita y sin un historial de personajes icónicos a sus espaldas— disfrutaría de la presencia del antihéroe de cómic Spawn. Más tarde llegaría una tercera entrega seguida de dos capítulos posteriores que **no consiguieron calar** como sí lo hiciese la trilogía original. En *Soul Calibur IV*, el equipo volvía a probar suerte con la inclusión de personajes «ajenos» al universo de la codiciada espada maldita. Los usuarios de Xbox 360 recibieron a Yoda, mientras que los de PlayStation 3 dispusieron de Darth Vader. Un movimiento cuanto menos intrigante que pretendía **repetir la fórmula del éxito** combinando *Star Wars* con *Soul Calibur*. En la quinta entrega, el personaje invitado sería Ezio Auditore, de Assassin's Creed. Sin embargo, **ninguna de las dos funcionó demasiado bien**.

Seis años han pasado desde aquella quinta entrega y esta nueva propuesta llega con sudor y lágrimas a sus espaldas. El sudor de Motohiro Okubo para convencer a Bandai Namco **de dar luz verde al desarrollo** del juego. Las lágrimas de una base de fans que son conscientes de que ésta puede ser **la última vez** que alcen el escudo de Sophitia, blandan las espadas de Cervantes o carguen con el tormento de Siegfried. Una perspectiva dura, pero **también liberadora**. Y es que, cuando no tienes nada que perder, solo puedes aspirar al cielo. Esta filosofía debe ser el combustible que mueve a Okubo y su equipo, conscientes de no tener ningún tipo de expectativas por parte de la propia compañía. En declaraciones a diferentes medios, el creativo nipón ha sido contundente en este aspecto y reitera que, si se diese un nuevo fracaso comercial, sería con total seguridad el último juego de la saga.

En declaraciones al medio *DualShockers*, el japonés admite que le llevó mucho tiempo convencer a Bandai Namco, pero ensalza el aspecto positivo de la situación, pues puede arriesgarse a **hacer lo que realmente quiere**. Con este nuevo *Soul Calibur* busca regresar a sus origenes, sin olvidar los



"REGRESARÁN LOS PERSONAJES MÁS ICÓNICOS Y QUERIDOS EN UNA ENTREGA QUE SUPONE UN REINICIO DE LA HISTORIA POR TODOS CONOCIDA".

aciertos de la cuarta y quinta entrega. Volveremos a contar con un **colosal creador de personajes**, donde podremos customizar nuestro propio avatar con armaduras y estilos de lucha. El juego supondrá **una suerte de reinicio de la saga** y volverá a ubicarse en el siglo XVI, donde tienen lugar los hechos acaecidos en la primera entrega. El objetivo es claro: recuperar el lustre —y tirón comercial— de sus personajes más icónicos. Asimismo, en el aspecto jugable, Okubo ha recalcado que busca **acercarse a la segunda y tercera entrega**. En cuanto al invitado de honor: Geralt de Rivia hará acto de presencia. El afamado brujo llega al universo de la Soul Edge con **sus habilidades adaptadas al juego**, y es que CD Projekt Red ha estado detrás para que su personaje sea lo más fiel posible al que todos conocemos.

El juego seguirá apostando por su movimiento tridimensional, la búsqueda del **desliz** rival y el merecido **castigo** al **error**. Además, seguirá incorporando elementos tan icónicos como la posibilidad de **sacar a tu rival del *ring***. Aunque lo más interesante son sus novedades. En primer lugar, llegan los ***Critical Edge***, movimientos especiales que podremos ejecutar al cargar nuestro medidor de energía, algo muy común dentro del género. Sin embargo, emplearlos **nos dejará expuestos al ataque rival**, con lo que debemos saber cuándo ejecutarlos si no queremos caer en el **desliz** que lleva al **error** y su consiguiente **castigo**. Otra de las novedades llega con el nombre de ***Reversal Edge***, un sistema que recuerda al clásico 'piedra-papel-tijera', donde tanto nosotros como el rival deberemos escoger un movimiento. Con esta inclusión, se añade **un poco de suerte a la fórmula**, de modo que hasta los jugadores menos avezados podrán jugar sus cartas.

Soul Calibur VI está a la vuelta de la esquina y **sus expectativas son una incógnita**. Mi compañero Alejandro Castillo ha podido jugarlo ya y reconoce haberse sentido **un poco perdido como neófito** dentro de la saga, así que quizás no resulte del todo atractivo para nuevos jugadores. Sin embargo, una cosa es segura: el cariño de Okubo y su equipo quedará reflejado en cada píxel de su obra. Cuando esta puede ser la última, hay garantías de que **toda la carne quedará en el asador**. ■

Imágenes del juego

Viejos amigos

—

Soul Calibur VI quiere ser un lugar de descubrimiento. Un punto de partida para todo aquel que no conozca la saga. Una primera toma de contacto con personajes llenos de carisma y muy queridos por su público.

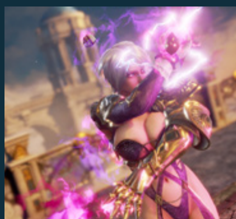








IMAGEN: SQUARE ENIX

EL MUNDO NO SE ACABA CON SHIBUYA

por Marta García Villar

Un símbolo de fidelidad y espera eterna preside un rincón de la plaza en la que el gentío es un mar de colores en movimiento. Los pasos van acelerados desde la estación al cruce peatonal más transitado del mundo mientras incontables centros comerciales se agolpan entre las luces de neón de uno de los barrios más icónicos de Tokio. Shibuya es juventud, moda y consumo. Shibuya es un entorno ideal para mirar de reojo las últimas tendencias y acabar la noche en algún karaoke… o, quizá, para que unos adolescentes tengan que hacer frente a **un macabro juego** a contrarreloj sin perder el ritmo bajo sus pies. Muchos títulos han escogido este escenario, pero ninguno ha sabido desvelar sus más recónditos secretos y detalles como *The World Ends With You*.

Octubre de 2018

LEVEL UP!

UN TORNADO
A GOLPE DE NEÓN



La esperada remasterización del RPG de culto de Square Enix y Jupiter llega a Nintendo Switch con la tentadora idea de un capítulo añadido, nuevos controles con la integración de los Joy-Con, la opción de modo multijugador y la ansiada y demandada **traducción al castellano**. Tras diez años desde su lanzamiento original en Europa, *The World Ends With You* regresa para recordarnos que la entidad del emblemático barrio tokiota tiene nombre propio entre pines, *graffitis* y tatuajes tribales.

Ya en 2008, *The World Ends With You* se granjeó un lugar en el corazón de la comunidad de jugadores europeos para llegar a ser considerado **uno de los mejores ARPGs de la historia** por su innovadora propuesta, tanto en jugabilidad como en estética. Inspirados en su propio juego para Game Boy Advance, *Kingdom Hearts: Chain of Memories*, Jupiter y Square Enix supieron aprovechar todas las prestaciones de la siguiente generación de portátiles de Nintendo. Y es que la integración de la pantalla táctil, el micrófono y **el uso de mecánicas rítmicas** en su sistema de combate, así como el aprovechamiento de la doble pantalla de Nintendo DS, fueron aspectos que aportaron un toque fresco y revitalizador del género. Asimismo, el uso de elementos tan estilísticamente cotidianos, como pines para desarrollar habilidades o el teléfono móvil como menú en la interfaz, trazaban un camino de exquisita cotidianeidad al que títulos como *Catherine*, de Atlus, se unirían años después.

El equipo de desarrollo decidió huir de las tres dimensiones en aras de un elemento que se diferenciara de los restantes títulos de Square Enix gracias, además, a una estética radical, de vivos colores y formas agresivas. Del mismo modo, el diseño de personajes **buscaba ser diferenciador**, sin que por ello se perdiera el más mínimo atisbo del característico estilo de los trazos de Tetsuya Nomura. El director de *Kingdom Hearts,* artista y diseñador de numerosos rostros

"LA IMAGEN DE LOS PERSONAJES DEBÍA SER EXAGERADA EN FUNCIÓN DE LOS RASGOS MÁS DISTINTIVOS DE SU PERSONALIDAD"

conocidos en la serie *Final Fantasy* es principalmente reconocido por este último rol, el cual también desempeñó en *The World Ends With You* junto al de productor. Para él, la imagen de los personajes, así como sus indumentarias, debía ser exagerada en función de los rasgos más distintivos de su personalidad, un aspecto clave en un juego que no podía obviar **un fuerte componente psicológico**. Y es que en todo este cóctel tokiota, urbano y rupturista no hay que olvidar el peso de una compleja historia que comenzaba *in media res* sumida en un misterio tan perturbador como tenebroso: un desmayo, extrañas instrucciones por mensajería móvil, un contador grabado en las manos del protagonista y una joven que le apresuraba a aliarse con ella para a cumplir con unas amenazantes misiones si no querían ser borrados del mapa... literalmente. Un mapa que retrataba una Shibuya angulosa y viva para huir del tedio que podría suscitar una ambientación convencional, tal y como declaró el propio director de arte del juego, Takayuki Ohdachi. Un mapa que, aunque evoca una **ominosa aura de fantasía**, se presenta rebosante de detalles y sembrado de iconos socioculturales.

CRUCES DE CAMINOS, RESTAURANTES MEDITERRÁNEOS... Y UN *MOÁI*

En los últimos años, el juvenil barrio tokiota ha sido retratado en no pocos títulos del país del sol naciente, bien como punto de partida de colosales conflictos interdimensionales, como en *Project X Zone 2*, bien como un entorno de paso **para enfundarse una máscara** y decidir qué corazones robar en *Persona 5*. El situarlo como epicentro de catástrofes, como en el caso del mencionado *crossover* de Namco, Capcom y Sega parece corresponderse con la necesidad de llamar la atención del jugador debido a su afamada imagen como el rostro más internacional reconocible de la capital japonesa. Sin embargo, dicha imagen, **explotada y admirada continuamente** en el cine, cobra una función de marco referencial, narrativo y costumbrista en el título de Atlus, ya que *Persona 5* retrata numerosas facetas del día a día de Tokio con un nivel de detalle embriagador y minucioso que resulta pertinente en el guion y en las mecánicas. El caso de *The World Ends With You*, anterior a los dos mencionados, se acerca a esta visión pero añade, además, un toque de simbólico homenaje que se aprecia en la constatación de detalles cotidianos por parte de los personajes, que **incluso mencionan leyendas urbanas** y pequeñas curiosidades de un barrio al que el juego consigue hacer enteramente suyo.

A la hora de decidir la ambientación general de la obra, el equipo de diseñadores tuvo clara la idea de apostar por una localización real de cara a crear algo único y original. En un inicio se barajaron ciudades de todo el mundo, pero el director Tatsuya Kando decidió Shibuya incluso asumiendo el riesgo de que no resultara un entorno reconocible en Occidente. Así, el mapa de *The World Ends With You* acabó comprendiendo **veinte secciones de distintos emplazamientos** que representaban rincones fidedignos del área con una galería de instantáneas. Estas fueron captadas a través de una exhaustiva caza fotográfica por parte de los miembros del equipo, quienes, en ocasiones, incluso llegaban a acceder a azoteas de propiedades privadas. En la actualidad, este legado continúa en las cámaras fotográficas de los fans del juego, muy dados a explorar los secretos de las calles de Shibuya y compartir sus *tours* dispuestos a cubrir los pasos de los desarrolladores y los personajes. ▶



El barrio de Shibuya alberga un área de 15km², si bien en el imaginario popular se suele asociar y reducir generalmente a su plaza comercial cercana a la estación. Fundado en 1947, fue ganando popularidad entre la población más joven en las tres últimas décadas, cuando se posicionó, junto a Harajuku y Shinjuku, como **estandarte del Japón moderno** y frenético por sus incontables centros comerciales. El más famoso de ellos, que preside el transitado e icónico cruce de pasos de peatones, es el *Shibuya 109*, diseñado como una comunidad de moda para la poderosa cadena comercial Tokyu. El edificio se inauguró en el año 1979 para competir con otra compañía de renombre llamada Seibu Department Stores y, en la actualidad, se configura como **referente de tendencias** de moda juvenil con un gran impacto en todo el continente asiático. El motivo del **número 109** que resalta en su fachada se basa en un juego de palabras que toma como base el nombre de la propia Tokyu. Si leemos el 10 según la lectura semántica japonesa «kun» se diría "Tō". Asimismo, el 9 se dice "kyū", por lo que 10 (Tō) y 9 (Kyū) dan como resultado el nombre de la compañía. Sin embargo, esta curiosidad varió un poco en *The World Ends With You* **debido a la falta de derechos** sobre las licencias. Así, este edificio se renombró como 104 y, al igual que en el centro real, albergaba tiendas de ropa y equipación para los personajes. Este caso de 'renovación de marcas' en el juego no es aislado pues también se renombraron, entre otras: Starbucks por Outback; Mark City (el área de tiendas y restaurantes junto a la estación) como Pork City; la cadena de tiendas Seibu como Shibu; el afamado centro Parco como Molco, donde los jugadores afrontan el torneo del minijuego Tin Pin Slammer, y Towa Records en lugar de Tower Records, famosa ex-filial de la cadena norteamericana de tiendas de música.

Otra curiosa e inusual parada en el Shibuya de *The World Ends With You* es la de Spain Hill, 'la colina española'. Esta calle, normalmente atestada de restaurantes exóticos y mediterráneos, recibe su nombre amparada por el detalle de que **se asemeja a una calle española por su empedrado y sus escaleras**. Su escenario en el juego, no obstante, estaría curiosamente representado por un restaurante de comida mexicana. Finalmente, dados a hallar rarezas exóticas, una de las más representativas y llamativas para el jugador es la de la estatua semejante a un *moái* en la que los protagonistas reparan en los primeros compases del juego. Esta escultura, que corona un popular lugar de reunión al suroeste de la estación de autobuses, posee un especial parecido al legado ancestral de la Isla de Pascua y **fue donada a Shibuya en 1980** por el pueblo de la isla de Nijima. En la actualidad, muchos japoneses deciden utilizarla como punto de encuentro, ya que resulta un espacio más tranquilo y cercano a las principales vías de transporte público de la zona en lugar del famoso perro de bronce Hachiko, que preside la plaza de la estación, a pesar de que el candor de su noble pero trágica historia siga siendo un reclamo simbólico.

LA ESPERA EN LA ESTACIÓN

La zona cercana a la estación de Shibuya afronta actualmente un proceso de renovación que incluirá una ampliación de la zona peatonal, nuevas paradas de autobús y taxis, y la construcción de un enorme rascacielos, gracias a un plan cuya finalización en su totalidad está prevista para 2027. Este, sin em-





"DEBIDO A ASUNTOS DE LICENCIAS, CAMBIARON LOS NOMBRES DE MUCHAS MARCAS"

bargo, **no es el único cambio** que habrá conocido la puerta de dicha estación, gravemente dañada durante los bombardeos de la Segunda Guerra Mundial y reconstruida en la posguerra. Un lugar que conoció el horror de la muerte y el miedo tras haber sido testigo de la entrega más absoluta por parte de un angelical ser vivo llamado Hachiko. Este perro *akita inu,* que supone todo un símbolo para el país, lleva **setenta años inmortalizado** en bronce en la salida de la estación de trenes, un espíritu enmarcado en una escultura que sustituyó a una anterior que fue fundida también en el conflicto bélico. Este can de metal y símbolo de la fidelidad absoluta fue, allá por 1925, un cúmulo de vida, entusiasmo y cariño en las patas y el pelo de Hachi que, inconsciente de la repentina muerte de su dueño, **le esperaría durante casi diez años** todos los días a la misma hora y en el mismo lugar donde se reencontraba a diario de él. Los mismos descendientes de la comunidad que le bautizó como 'Hachiko' con un sufijo cariñoso (*-ko*), siguen honrándole en distintas celebraciones, obras de arte e incluso festividades como la que tiene lugar cada 8 (*Hachi*) de marzo coincidiendo con el aniversario del fallecimiento de tan noble animal. En *The World Ends With You* esta historia, así como el dolor de Hachiko, formarán parte de **una de las primeras misiones** en un bello símbolo de un lugar que, tanto en la realidad como en la ficción de Jupiter y Square Enix, sirve como punto de encuentro entre amigos que reivindican con sus sonrisas el final de esperas que pueden llegar a parecer interminables.

Si *The World Ends With You* planteó un mapeado que podía ampliar para siempre la visión de los jugadores japoneses de su propia realidad inmediata, en Occidente nos otorgó **todo un escenario rebosante de detalles socioculturales** de los que empaparnos y aprender. El valor de este hijo pródigo de Square Enix va mucho más allá de su magnética personalidad, pues se trata de una apertura de sentidos que implica ver la realidad del empedrado, los árboles, los olores o las luces con el mágico filtro del arte. El Shibuya que retrató este título y que Nintendo nos vuelve regalar ya **es mucho más que neones**, restaurantes y trajes de chaqueta: es el universo de '*Reapers*', de *graffiti* de vivos colores y modas que otorgan poderes, es la particular condena de Neku, Shiki, Beat y Rhyme, atrapados en un juego trascendente y perverso para **acabar afrontando sus más profundos miedos**. Shibuya es un océano interdimensional de niños perdidos donde los adultos se aíslan los unos de los otros sumidos en sus propios pensamientos. Shibuya es un extraño hogar donde un gentio gritará en silencio, donde el mundo acaba (o empieza) más allá de las luces de neón... y donde un perro verá muchas remodelaciones con sus ojos de bronce. Un perro que, ya sea en nuestra realidad cotidiana o en la mágica ficción de Square Enix, permanecerá atado a una certeza que los jugadores de *The World Ends With You* conocen y conocerán bien: **dejar entrar a desconocidos en un corazón vacío motivará nuevas formas de llegar a ser uno mismo**. ■

LA MIRADA DE AZPIRI

por Juan Carlos Saloz

Nunca me ha gustado sonar petulante con frases como **«ya no se hacen videojuegos como los de antes».** No tengo ni la edad ni la conciencia necesarias para poder decirlas. Y solo hay que echar un vistazo a los títulos que se estrenan un mes tras otro para darse cuenta de que es una evidente falsedad. No obstante, hay algo que envidio de aquella época. Algo que duraba muy poco, pero que era tan poderoso que te arrastraba a comprar lo que se te pusiera por delante: la sensación de **ver la portada de un videojuego** y que se te dilatasen las pupilas ante la promesa de una experiencia nunca antes vivida.

Octubre de 2018



IMAGEN: ALFONSO AZPIRI

PORTADAS INFINITAS

PARA EXPERIENCIAS INOLVIDABLES

Durante los años ochenta y noventa, Alfonso Azpiri llenó las estanterías de las tiendas de cómics de títulos imprescindibles como *Lorna*, que dejaban volar la imaginación del lector a través de dos puntos clave: el erotismo y la ciencia ficción. Con los dos ingredientes que le convirtieron en una leyenda de la ilustración, Azpiri llegó al mundo de los videojuegos por casualidad. Pero, con cada portada que hizo para los juegos de Spectrum, se trazó un nombre como un mito de la industria en España.

Mundos inimaginables, personajes todopoderosos, efectos especiales que no creías que pudieran plasmarse en una ilustración... antes del nacimiento de los *gameplays*, cuando los tráilers eran pobres y escasos, **las portadas de los videojuegos tenían la responsabilidad de vender el producto que plasmaban.** Debían ser lo suficientemente atractivas como para que nos viéramos sumergidos, *ipso facto*, en el universo del juego —o, a ser posible, en una experiencia aún mejor—, así que **sus diseños no podían ser más impresionantes.** *Monkey Island*, *Holy Diver, Black Tiger, Salamander, Image Fight* o *Camelot Warriors* fueron algunas de las carátulas que mejor representaron esta época de imaginación desbordante. Sin embargo, hubo alguien que pasó por encima del resto de ilustradores confeccionando maravillas que hoy en día muchos lucen en estanterías o en marcos colgados en la pared. **Su nombre era Alfonso Azpiri y el lugar de su nacimiento, Madrid.** Hace un año, a los setenta, abandonó el mundo para volverse inmortal junto a sus creaciones. Pero, antes, nos dejó algunas de las ilustraciones de videojuegos más increíbles que se han visto nunca en la industria.

Lorna, Viaje al Centro de la Tierra, Mot, Game Over, *La Colmena* o *Black Beard* solo fueron algunas de las ilustraciones más importantes que Azpiri confeccionó para Spectrum —o, como él lo llamaba «juegos para ordenador»—, pero fueron muchas más las obras que contaron con su mano. Desde una increíble ilustración de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* para la revista *Nintendo Acción* hasta una impresionante portada alternativa de *Dark Souls II* que no llegó a ver la luz por culpa de Sony Japón. **Azpiri trabajó durante décadas elevando los sueños de la pantalla a lo táctil.** Además, se labró un nombre a nivel internacional como dibujante de cómics, e, incluso, elaboró diseños para películas como *El caballero del dragón* (1985).

«Yo llegué a los videojuegos de casualidad», reconocía Azpiri, hace un par de años, en una entrevista con *Hobby Consolas*. «Un día me llamó una empresa, que resultó ser Dinamic, para dibujar una portada. Su director era muy joven, así que nos entendimos muy bien y comenzamos a trabajar. Antes, Dinamic ya había hecho algunas portadas de videojuegos, pero no eran muy profesionales». Después de participar durante varios años en la revista de tebeos *Trinca*, **Azpiri entró en Dinamic Software con la carátula de *Rocky* (1985),** un juego de boxeo basado en el clásico de Sylvester Stallone. Esta portada ya permitió al autor explorar su faceta más ruda, con personajes hipermusculados y sudor a raudales. Pero, al contrario de lo que habría hecho ▸



cualquier otro artista, no ensalzó la violencia ni la espectacularidad, sino que brindó un diseño minimalista centrándose en la mirada penetrante del boxeador. Con sus ojos introduciéndose en la mente de cualquiera que le echase un vistazo, no es de extrañar que muchos jugones de la época corrieran a comprar este título.

Las ventas de *Rocky* fueron más satisfactorias de lo que esperaban en Dinamic, y el salto de calidad respecto a sus anteriores portadas fue clarísimo. Así que, rápidamente, a Azpiri le comenzaron a llegar nuevas ofertas, tanto de esta compañía como de Opera Soul y otros títulos independientes. Cuando salía un nuevo videojuego, los más eruditos del tema ya sabían rápidamente si Azpiri había estado implicado en él. Y, de alguna forma, **comenzó a erigirse una especie de culto a su alrededor** que seguía presente cuando, hace menos de un lustro, firmaba carátulas y pósters en convenciones.

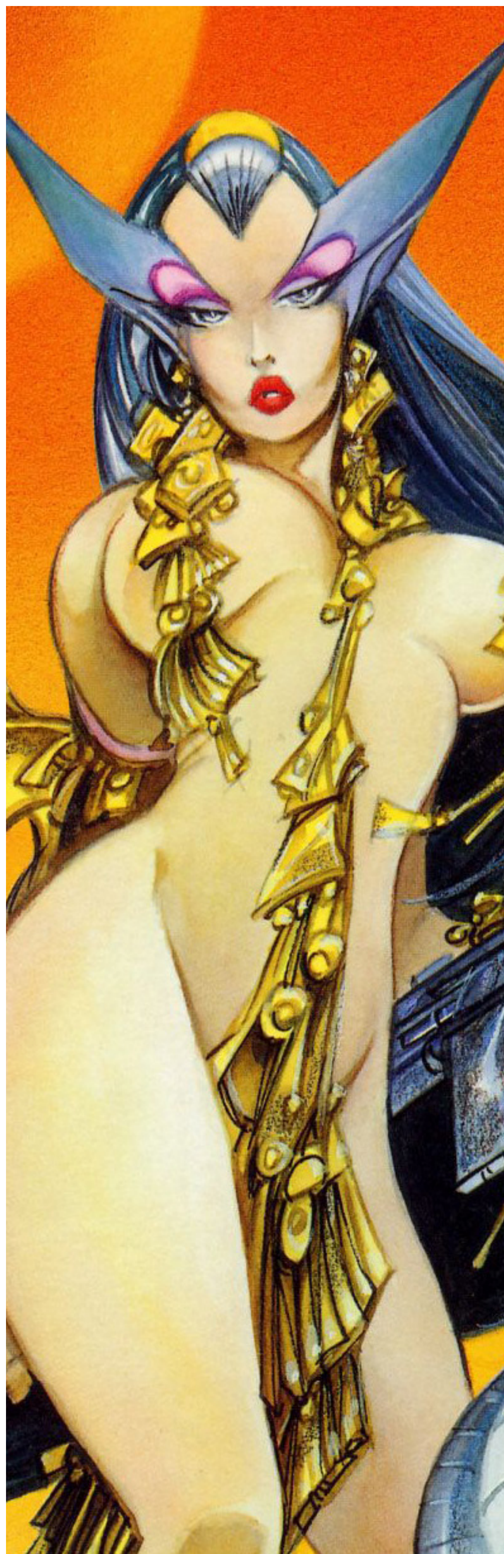
«Cuando empecé a trabajar con Spectrum no creí que iba a repercutir tanto ni que iba a ilustrar tantísimas portadas», aseguraba en 2016 en una entrevista con *El Cortador de Podcast.* «No pensé que fuera muy relevante, los videojuegos por aquel entonces no eran como ahora. **Fui haciendo encargos sin darle mucha importancia, pero cuando llevaba cuarenta portadas pensé "esto va en serio". Y, cuando llegué a las ochenta, ya no me lo podía creer**». Aun así, Azpiri explicaba que, ni siquiera en aquella época, consideraba que el mercado de los videojuegos tuviera tanto potencial:

«Fue hace unos cuatro años [en 2012], en la RetroMadrid, cuando me di cuenta de la importancia que tienen los videojuegos. Yo iba a firmar algunos ejemplares, esperando estar un rato y luego volver a casa. Pero me sorprendió muchísimo el gran número de gente que me estaba esperando. Me di un baño de multitudes».

Convertido en una estrella durante los últimos años de su vida, Alfonso Azpiri se marchó sabiendo la repercusión que había tenido en varias generaciones de jugadores. Y, si de algo se acuerdan sus seguidores, es de los dos elementos que hicieron de sus ilustraciones algo único: **la ciencia ficción y el erotismo.**

Después de trabajar en *Rocky*, comenzó a trabajar en juegos de temáticas que por entonces ya consideraba mucho más propias a su estilo. Con *Mega Corp* (1987), el *sci-fi* más estrambótico e irreverente se hacía hueco con tecnología punta, alienígenas viscosos y armas sofisticadas. Igualmente, en *Zona 0* (1991) Azpiri reinventó la película *Tron* ▸

"AZPIRI TRABAJÓ DURANTE DÉCADAS ELEVANDO LOS SUEÑOS DE LA PANTALLA A LO TÁCTIL"



▶ diseccionando sus elementos más característicos —cables, motos, trajes especiales...— y llevándolos a una dimensión que solo él podía explorar. Tal y como explicó, es una de las portadas que más le costó realizar, borrando y volviendo a dibujar muchos de los elementos que no le convencían.

Aun así, la ilustración de esta temática más recordada del artista es *Game Over* (1987). Solo necesitó a dos personajes —uno de ellos llamando a la sensualidad, como acostumbraba a hacer—, trajes futurísticos y, de nuevo, **miradas penetrantes que parecen estar vigilándote en todo momento**, para elaborar la que muchos consideran una de sus mejores obras. Que después el videojuego no fuera para tanto... no era su culpa.

Asimismo, con la fuerte ola de fantasía que asolaba a los videojuegos en los años ochenta y noventa, el ilustrador exploró el mundo de dragones, orcos y duendes en repetidas ocasiones. Con *Abu Simbel, Profanation* (1985), el espíritu de Indiana Jones —en este caso Johny Jones— se reflejaba a la perfección en una carátula en la que había hueco por igual para esfinges maléficas, arañas gigantescas y bolas de energía. Con este videojuego, **Dinamic consiguió vender más que en toda su historia, lo que les llevó de lleno a la edad de oro del *software* español en la que, según explicaron sus fundadores «gran parte del éxito se debió al arte de Azpiri».**

Camelot Warriors (1985) continuó explorando la relación de Azpiri con la fantasía, en este caso con un ejemplo más evidente y clásico. De nuevo, el entorno formado por un dragón y un caballero armado hasta los dientes dejaba hueco para una mirada inquietante que no necesitaba más que dos sencillas pinceladas para dirigir la vista del espectador hacia ella. Con *Nonamed* (1986), la llamativa fórmula del autor se repetía. Pero fue *Viaje al centro de la Tierra* (1989) el juego que representó el momento de máximo esplendor del dibujante.

«Reconozco que *Viaje al centro de la Tierra* es un portadón impresionante», explicaba en *Hobby Consolas* sin temor a la modestia. «Cuando empecé a publicar portadas, como se publicaban en casetes, las hacía pequeñitas, en DINA4. Pero del DINA4 pasé al DINA3 y luego al DINA2, como hice con esta. Eran portadas gigantescas que me permitían recrearme en todo tipo de detalles». ▶

"AZPIRI FUE CLAVE EN LA EDAD DORADA DEL *SOFTWARE* ESPAÑOL"

"AZPIRI FUE EL MÁXIMO IMPULSOR DEL EROTISMO EN EL CÓMIC ESPAÑOL"

Lorna, la musa

—

Lorna ha acompañado a Azpiri durante toda su trayectoria. Sus cómics pasaron a ser un videojuego y a punto estuvo de protagonizar una película.

A pesar de su interés en estos ámbitos, la ciencia ficción y la fantasía solo eran contextos en los que poder enmarcar su verdadera pasión: **el erotismo**. Después de trabajar en *Trinca* durante sus primeros años como profesional, Azpiri se mudó al mercado de cómics italianos, que por entonces era la cuna de las historietas eróticas. Autores como Renzo Barbieri, Guido Crepax o Milo Manara habían reinventado el mercado de las viñetas con una fuerte carga sexual en personajes principalmente femeninos. A ellos se les iba a sumar Alfonso Azpiri, que por entonces solo era una joven promesa pero que acabaría siendo **el máximo impulsor del erotismo en cómic en España**.

Sus años en Italia le inspiraron para desarrollar un estilo que acabó integrando en muchas de sus portadas. *Phantis* (1987), *Tuareg* (1988) o las ya mencionadas *Viaje al centro de la Tierra* y *Lorna* sirvieron a Azpiri para mezclar sus mayores pasiones a la hora de dibujar. Aunque, según él mismo reconoció en una entrevista con *MeriStation*, los propios distribuidores le pedían que añadiera algún elemento erótico a sus portadas, como reclamo para el público.

«El único problema que tuve con la censura fue con *La Colmena*», explicaba el autor en la misma entrevista. **«Era uno de los primeros juegos eróticos que se hicieron, así que no tenía muchos referentes. Como había que incluir interiores eróticos me escogieron a mí; tuve que hacer unos cincuenta dibujos además de la portada».** Pero una cubierta como la de *La Colmena* (1992) no podía publicarse tan fácilmente a nivel internacional. En ella aparecía una mujer de piel azul de espaldas, mostrando todo el trasero y echando una mirada cómplice al espectador. Así que, para escapar de la posible censura, Azpiri tuvo la genial idea de dibujar unas alas de hada que taparan las partes que podrían considerar más obscenas. Y, gracias a este retoque, consiguió ser un éxito en todo el mundo.

A lo largo de su carrera, el artista dibujó cientos de personajes a los que ha cogido un gran cariño. Pero, de entre todos ellos, se destaca la musa a la que dedicó más tiempo en toda su vida: **Lorna**. Su mezcla de erotismo y ciencia ficción era única por aquel entonces, así que solo alguien como Azpiri podía ilustarla. Durante décadas —su última historia en cómic data de 2011—, **Lorna acompañó al autor en sus momentos más emblemáticos.** Y, por ello, no es de extrañar que la portada del videojuego basado en su historia, lanzado en 1990, sea el favorito de Alfonso Azpiri.

Con Lorna presente en el imaginario de cualquiera que haya vivido aquellos maravillosos años, **Azpiri se ha convertido en inmortal gracias a su pincel y a su exclusiva mirada.** Ya sea con joyas retro o viñetas que siguen en pie de guerra, el ilustrador puede presumir del mayor logro de cualquier artista: mantenerse vivo a través de su obra.

Ahora, Azpiri ya no está con nosotros. Pero sus portadas, personajes y miradas siguen presentes tanto en su musa como en sus cientos de creaciones que marcaron un antes y un después en la ilustración para videojuegos. ■



CÓMO HACER UN DLC PERFECTO

por Adrián Suárez

Desarrollar un buen DLC no es sencillo, mucho menos hacer uno que sea útil para el videojuego del que parte, que alegre a los fans del original y que no enfade a los que no quieren gastarse más dinero en un título que ya han superado. Teniendo esto claro, la pregunta ahora es: ¿cómo crear entonces un buen contenido extra? La respuesta la tenemos en *Xenoblade Chronicles 2: Torna The Golden Country.*

Octubre de 2018

BUSCA UN SIGNIFICADO

El buen DLC es aquel que da respuestas a todas esas preguntas que ya se habían sugerido en el juego principal.

Este texto no es para valorar la calidad de esta expansión, pero sí para juzgar **cómo se integra con *Xenoblade Chronicles 2*** y por qué es un ejemplo a seguir. Pero primero, para entender por qué está tan bien lo que hace, hay que entender cómo es la narración idónea en un videojuego que quiere seguir creciendo y contando algo.

Entiendo que todo lo que forma parte de un juego tiene que tener algo de juego, algo de reto. Eso también atañe a **cómo contamos una historia**. No es una cuestión sobre usar o no cinemáticas o contarlo todo mediante sugerencias, sino de elegir la construcción narrativa que más interese y añadirle reto, que tenga algo de jeroglífica. La manera que tiene *Metal Gear Solid 2* de contarnos su historia es fabulosa, pero también la de *Shadow of the Colossus*. Kojima recurre a largas escenas de vídeo, Ueda a brillos en el cielo, colosos que lloran y a una dama que no se despierta, pero en el fondo los dos logran lo mismo: dejarnos con dudas sobre lo que se nos ha contado en realidad. Resolver esa duda es el desafío de ambas narraciones, lo que a la postre se convierte en un juego más.

Narrar así requiere de un truco para que el resultado final funcione como deseamos: **dejar a propósito huecos en la trama**; pero ojo, no estamos hablando de la chapuza que se hace en *Final Fantasy XV*. No decimos que sea una buena idea que, sin venir a cuento, los miembros del grupo se separen, hagan cosas que no ▸



nos cuentan y luego regresen a nuestro lado para seguir con la aventura principal; no. Lo que hay que conseguir es que esos huecos **puedan ser completados a través de pistas** que existan en el guion original y a las que el jugador pueda tener acceso sin pagar ni un céntimo adicional.

En la franquicia *Metal Gear* nunca se nos explica bien qué pasó exactamente entre Zero y Big Boss, pero nos lo podemos imaginar. En *Shadow of the Colossus* tampoco nos queda del todo claro si está conectado con ICO, pero también es posible alcanzar la respuesta con nuestras propias interpretaciones. Sin embargo, no sabrás a dónde se ha ido Gladio si no juegas su DLC. Es decir, la trama tiene que presentarse de forma plena en el juego original, solo que ha de tener secciones contadas de manera ligeramente desestructurada o tan solo insinuada, así podremos jugar a montarla *a posteriori*.

Este punto de partida es fundamental para diseñar un buen contenido extra. Tienes que tener a los fans de tu obra dándole vueltas y más vueltas a lo que han vivido, intentando **buscarle un significado** sin llegar a aclarar nunca qué ha ocurrido en realidad. Cuando transcurran unos meses anuncia un DLC en el que esa porción de trama se cuente de manera lineal y directa, sin misterios esta vez.

Xenoblade Chronicles 2 ha seguido esta regla a pies juntillas, como hizo *Dark Souls II* en su día. La aventura de Monolith ha dispersado la información sobre el trasfondo de su mundo en cinemáticas, conversaciones y secuencias jugables. Lo que le ocurre a Addam, Mythra, Lorna y Jin nunca se nos cuenta de manera continua o narrada, sino como un ensayo. Todos esos datos nos sirven para juntarlos con lo que hemos jugado en la aventura principal y formarnos una buena idea de todo lo que ha ocurrido en su conjunto, desde el principio de los tiempos hasta que Rex cumple con su misión. Pero **siempre quedan interrogantes por resolver**.

Los principales no son saber cómo alguien ha hecho algo, sino qué ha sentido, cómo lo ha vivido o cómo ha cambiado su personalidad al hacerlo. ¿Cómo ha sido exactamente el momento en el que Jin decidió custodiar para siempre a Lorna? ¿Cómo Mythra ha quedado dividida en tantas partes y cómo le ha afectado? ¿Quién es Addam y qué ha sentido por ella? De todo eso nos formamos una idea en nuestra mente que encaja durante la aventura principal, pero necesitamos que el autor de la obra lo confirme. Y ahí llega el DLC perfecto, el que lo hace.


IMAGEN: SONY

"HAY QUE ENTENDER BIEN CUÁL ES LA NARRACIÓN IDÓNEA PARA UN VIDEOJUEGO"

Xenoblade Chronicles 2: Torna The Golden Country funciona bien porque llega para dar respuesta a todas estas preguntas, unas que en realidad ya están sugeridas en el juego principal. No te cuenta **nada nuevo** pero sí que lo hace de una manera diferente. La narración del juego original y la de esta expansión cambian, pero no la historia que se nos cuenta. En lugar de oír hablar de Addam, jugamos a su lado, vemos su cara y viajamos con él. Esa es la clave de todo: plantear una pregunta en el juego base, permitir al jugador intuir en él la respuesta y dársela en un contenido extra opcional a través del cambio de narración.

Los DLC de *Dark Souls II* hacen algo parecido. Caminamos en pos del encuentro de Vendrick sabiendo que Drangleic se erige sobre los cimientos de otros reyes que también sucumbieron a la oscuridad. Cuando rematamos la aventura, viajamos a sus dominios y lo comprendemos de primera mano. Transformamos el ensayo que nos informaba de este hecho en tramos jugables narrados de manera lineal. Y porque necesitábamos la información que aquí se daba es porque la Trilogía de las Tres Coronas es tan apreciada.

Sin embargo, los contenidos extra de *Final Fantasy XV* son de la peor clase posible. No se esfuerzan en plantearnos cuestiones interesantes en el título original que luego se respondan en ellos. Tan solo se añade contenido innecesario a mayores. Únicamente la historia adicional de Prompto se aproxima a lo que pedimos aquí.

Como conclusión, creo que esta forma de entender los DLC es la que más nos favorece a todos. Los autores pueden construir narraciones más ricas, transformable y 'jugables'. Los jugadores **podemos disfrutar del enigma que oculta una historia** y celebrar el anuncio de la expansión, porque siempre será opcional, pero contendra esa respuesta oficial que necesitamos. Si me preguntáis cómo tendría que ser un DLC sano para *Final Fantasy XV*, este debería tratar la relación de Luna y Noctis cuando estos eran jóvenes, que es justamente lo que hace *Xenoblade Chronicles 2* con su *Torna The Golden Country*. ■



Un mal ejemplo

—

Final Fantasy XV es de esos casos a no imitar, ya que sus contenidos no se esfuerzan en dar al jugador cuestiones interesantes que resolver.



"HAY QUE DARLE A LOS JUGADORES HUECOS QUE LUEGO PUEDAN RELLENAR A TRAVÉS DE PISTAS"

LEVEL UP!

¿QUÉ QUIEREN LOS VIDEOJUEGOS?

por Alberto Venegas



Los videojuegos quieren atraparnos. Quieren atarnos a sus mundos espectaculares y no soltarnos hasta haber quedado saciados de las experiencias virtuales que nos brindan. Desean anclarnos en sus geografías digitales todo el tiempo posible. Nos obligan a recorrer cada uno de sus rincones, coleccionar todos sus tesoros y comprender **hasta la última línea** y hasta la última imagen que nos ofrecen. Cabalgar una partida desde el menú de inicio hasta la escena de créditos es el logro que desean conseguir los videojuegos e, incluso, eliminar esta última escena y mantenernos, *ad eternum*, entre sus píxeles.

Octubre de 2018



IMAGEN: BATES MURPHY

GENERANDO SENSACIONES

EL VIDEOJUEGO COMO UN ESPECTÁCULO

A día de hoy, los videojuegos participan en una carrera de fondo por conseguir ser aquellos que más y mejor representen lo que se ve en pantalla. El movimiento del pelo, los efectos meteorológicos. Una batalla que se libra con cada nuevo lanzamiento y que, de no ganarse, termina catalogándose de fracaso.

Para conseguir sus objetivos, los videojuegos ponen en marcha una serie de mecanismos que podríamos clasificar en dos según su posición: «lo de dentro» y «lo de fuera». La **apariencia audiovisual** y su **progreso y la narrativa** unida a la mecánica y el diseño. Los dos elementos conjuran entre sí para ofrecer al jugador títulos cada vez más atractivos que puedan sobrevivir en la lucha actual con la competencia y ser capaces de atrapar a incautos usuarios que pasen sus días y sus horas frente a la pantalla del ordenador o la videoconsola.

Hasta hoy, la apariencia audiovisual sigue siendo una de las **grandes bazas** del videojuego comercial más popular. La persecución del fotorrealismo convierte al medio en una carrera por representar, de la manera más verosímil posible, el movimiento del pelo, las arrugas en la frente o el movimiento de las cajas al ser destrozadas por un hacha de grandes dimensiones. Desde la aparición y la implantación de las tres dimensiones todos los nuevos títulos que aspiraban a un público masivo debían presentar una apariencia fotorrealista más verosímil que sus entregas anteriores, de lo contrario, sería un fracaso. Poco importaba el interior del título mientras que el exterior fuera lo más espectacular posible.

Espectacular es la expresión clave de todo este artículo. El videojuego debe ser espectacular. Esta característica no es propia del medio interactivo. La cultura digital **la ha heredado del cine**, como tantas otras cosas. Comentaba el profesor Ángel Quintana en su libro *Después del cine: Imagen y realidad en la era digital* (Acantilado, 2011) lo siguiente: «El objetivo de las imágenes de la factoría de Edison no era representar la vida, sino espectaculizar lo visible mediante la captura de una serie de atracciones visuales». El videojuego sigue fielmente esta sentencia. Pensemos, durante un momento, en los principales títulos que copan el mercado y nuestro tiempo. En el último lanzamiento de la saga ***God of War*** el jugador no podrá observar como Kratos prepara una tortilla francesa a Atreus mientras comentan los sinsabores del día a día. No. El jugador seguirá los pasos del padre y del hijo mientras recorren paisajes espectaculares, luchan en batallas espectaculares y convierten una misión íntima, dar descanso a los restos de la mujer y la madre, en una lucha crepuscular por el destino de los dioses a la que no cabría otra descripción que espectacular. Ver a Kratos preparar una tortilla francesa no nos hubiera atraído como jugadores. Controlar los golpes del hacha Leviatán mientras nos abrimos paso por los mundos mitológicos nórdicos sí. El objetivo del videojuego **no es representar la vida,** sino recoger momentos reales, la relación entre un padre y su hijo, y convertirlos en espectáculo para asirnos y ▸



mantenernos frente a la pantalla. Todo ello envuelto en una apariencia fotorrealista que marca un hito dentro del progreso tecnológico del medio. Si volvemos de nuevo al trabajo de Quintana y sustituimos la palabra «película» por «videojuego» podemos leer lo siguiente:

> *En muchas de las películas clave de la animación contemporánea nos encontramos con que una serie de elementos narrativamente viejos conviven con los últimos hallazgos tecnológicos, los cuales adquieren más presencia que la propia narración ya que en el nuevo imperio del cine-espectáculo la tecnología se erige siempre en una eficiente atracción.*

Todo esto ocurre con los últimos lanzamientos **afincados en el formato clásico del videojuego,** es decir, historias narradas para el disfrute de un solo jugador a través de la interacción digital con un interfaz y un espacio virtual. En *God of War*, pero también en la saga *Uncharted* (2006-2017), *Horizon: Zero Dawn* (2017), las campañas para un solo jugador de sagas como *Call of Duty* (2003-2018), etc., podemos encontrar la combinación de elementos narrativamente viejos junto a la **incorporación de grandes innovaciones tecnológicas** que, poco a poco, van ganando espacio a la propia narración. No podemos olvidar que, por ejemplo, en la saga *Uncharted* se idearon primero escenas espectaculares, como por ejemplo la escena del tren y el monasterio tibetano en *Uncharted 2: El reino de los ladrones*, y después se desarrolló la trama en torno a ellas. La simple razón que se esconde tras esta decisión es impulsar el espectáculo como foco de atracción. Existen muchos ejemplos de esta práctica, algunos tan recientes como el vídeo de presentación del videojuego polaco *Cyberpunk 2077* donde tan solo fuimos testigos de una escena pausada para, segundos más tarde, ser testigos de una sucesión de planos que galopaban a gran velocidad ante nuestros ojos. Sin embargo, donde mejor hemos observado últimamente esta idea es en el vídeo de presentación de *The Last of Us: Parte II*. Este pequeño fragmento cinematográfico ha causado sensación entre el público y la prensa generalista por el momento crucial **del beso entre las dos protagonistas.** Entre estos dos momentos el espectáculo dirigido a través de un despliegue tecnológico sin par ha copado todo el fragmento de tal manera que muchos, nada más verlo, creyeron que no era real. Una forma útil de atrapar al usuario.

"EL VIDEOJUEGO HA HEREDADO LA ESPECTACULARIDAD DEL CINE"

Este hecho, **convertir en espectáculo** la representación de la realidad, es llevado al extremo por muchos otros videojuegos. Los títulos más populares en cuanto a número de usuarios se refiere, depuran la fórmula hasta quedar tan solo el espectáculo. En *Fortnite* no existe trama, motivaciones, causas, contexto o consecuencias, tan solo espectáculo. El jugador, una vez iniciada la partida, debe acabar con el resto, a ser posible, de la manera más estrambótica posible. El espectáculo **se convierte en un fin en sí mismo**.

El espectáculo dentro del videojuego, como ha demostrado el vídeo de presentación de *The Last of Us: Parte II*, ligado a la innovación tecnológica cambia las preguntas. Ahora, cuando disfrutamos de un título de estas características **no nos preguntamos que pasará después** o qué estamos viendo en este momento preciso sino que la cuestión que se eleva por encima de las demás es «¿cómo lo habrán hecho?». De acuerdo a Quintana:

> *La cuestión clave no ya no reside, como en el cine de Hollywood, en descubrir qué va a ocurrir después de lo que estoy viendo, ni en preguntarse, como en el cine moderno, qué es lo que estoy viendo en ese instante preciso, sino en descubrir cómo ha sido posible producir lo que estoy viendo.*

En aras de descubrir cómo ha sido posible producir lo que estoy viendo, el **videojuego-espectáculo** ligado a la innovación tecnológica y el progresivo acercamiento al fotorrealismo guarda en el videojuego una segunda intención: el consumo. Versiones restauradas y adaptadas a los nuevos sistemas, nuevas plataformas y nuevas versiones de las ya existentes para poder ejecutar, de la mejor manera, los títulos insignia, nuevos aparatos como gafas de realidad virtual, nuevos objetos para disfrutar, del mejor modo el espectáculo como sillas, ratones, mesas, etc., o *hardware* actualizado cada tiempo determinado para poder disfrutar de ese espectáculo de la manera más fiel posible. Todo ello genera **una bola de nieve** que une irremediablemente el espectáculo al consumo.

Todo ello nos conduce a una conclusión: el diseño, la narrativa y las mecánicas se ajustan a la concordancia con el apartado audiovisual para provocar en el jugador una sensación, estar asistiendo a un espectáculo. El espectáculo **se erige como amo y señor de la intención de los videojuegos.** Los estudios seleccionan imágenes y momentos reales de nuestra existencia y, sin perder nunca la relación con la realidad, erigen monumentos a la espectacularidad que logran atraparnos y convertir nuestros minutos en momentos compartidos con la pantalla.





IMAGEN: GUERRILLA GAMES

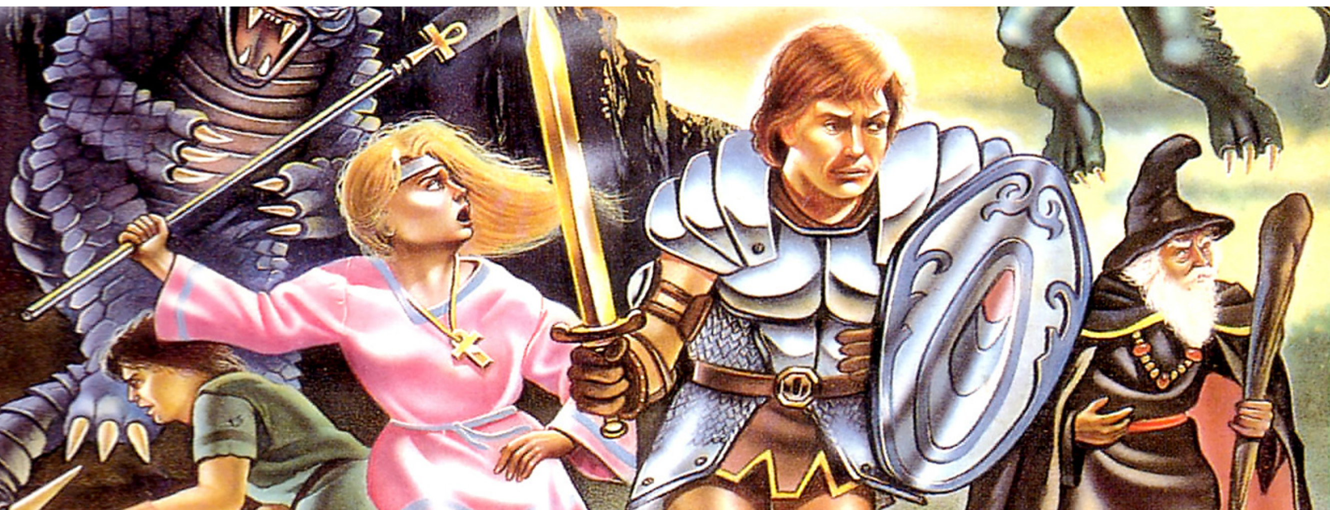


TÚ DECIDES CÓMO JUGAR
RICHARD GARRIOTT Y LA MORALIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS

por Alejandro Redondo

A principios de los años ochenta, los juegos de rol sufrían continuas campañas de desprestigio por parte de los medios de comunicación y algunos grupos católicos, que los acusaban de ser muy negativos para la juventud. En un ambiente hostil y sin apenas garantías de éxito, el joven desarrollador Richard Garriott inventó un sistema de juego que **revolucionó el sector** y que invitaba al usuario a completar una gran aventura repleta de decisiones morales y con un fuerte componente educativo. ¿Te aprovecharías de una tendera ciega? ¿Matarías a un oso hambriento solo porque puede suponer un peligro para una aldea? La concepción social del videojuego estaba a punto de cambiar.

Octubre de 2018



A mediados de la década de los setenta, poder crear una versión para ordenador del famosísimo juego de rol *Dungeons & Dragons* era prácticamente imposible debido a las limitaciones técnicas existentes. **Richard Garriott**, un joven adolescente nacido en la ciudad de Cambridge y trasladado a Texas cuando era un bebé, soñaba con poder plasmar en un programa informático todas aquellas aventuras y experiencias dentro de una mazmorra. Sus primeros prototipos resultaron ser bastante primitivos, pero la llegada del Apple II le abrió un mundo de posibilidades gracias a los gráficos vectoriales y a su extraordinaria potencia. Ya nada podía interponerse en su camino.

Garriott trabajó duro en su idea y decidió estrenar su nuevo ordenador remasterizando uno de sus antiguos proyectos. *Akalabeth - World of Doom* fue lanzado en 1979 —cuando el joven acababa de cumplir los 18 años—, y se convirtió en un inesperado éxito de ventas que le motivó a continuar por este camino. Su siguiente proyecto tenía que ser aún más grande, más ambicioso que el anterior, así que se propuso crear un mundo virtual repleto de ciudades, mazmorras, personajes memorables, grandes historias y temibles monstruos. Así nació **la saga *Ultima***, cuya primera entrega debutó en Apple II, en el año 1981, asentando algunos elementos tan característicos de los RPG como la cámara cenital.

Tanto la entrega original como su secuela, *Ultima II: The Revenge of the Enchantress* (1982), gozaron de buenas cifras de ventas en una época en la que *Dungeons & Dragons* ya contaba con más de tres millones de jugadores en el mundo. Los primeros compases de los años ochenta resultaron ser un buen momento para disfrutar del rol, aunque el género se encontró con un enemigo inesperado: la popularidad del juego de tablero entre los jóvenes lo puso en el punto de mira de diversos **grupos católicos** —especialmente en Estados Unidos—, que lo acusaron de promover el satanismo, la brujería, el suicidio, el asesinato o la pornografía, entre otras cuestiones, en sus manuales y partidas.

La cruzada contra los juegos de rol fue encabezada por el grupo BADD —afectados por *Dungeons & Dragons*—, liderado por una madre que afirmaba que el suicidio de su hijo había estado motivado por este tipo de experiencias demoníacas. El asunto salpicó también a Garriott y a su popular saga, cuya tercera entrega, publicada en 1983 bajo el nombre *Ultima III: Exodus*, utilizaba un **enorme diablo** para ilustrar la caja. El programador, que siempre había pensado que sus juegos tenían un trasfondo positivo, se sorprendió cuando diversos grupos de presión lo tildaron de pervertidor de la juventud americana. ¿Estaban teniendo sus creaciones un impacto negativo en la sociedad?

Hasta el momento, el joven Garriott había estado publicando sus videojuegos bajo el sello de una empresa externa, pero para el lanzamiento de *Ultima III* decidió fundar junto a su hermano su propia distribuidora, **Origin System Inc.** Esto suponía que, por primera vez, iba a poder leer personalmente la correspondencia que los fans enviaban con críticas y comentarios sobre los juegos, algo que sin duda le resultaría de gran ayuda de cara a un hipotético nuevo desarrollo. Sin embargo, numerosas cartas revelaron una

"SHROUD OF THE AVATAR ES EL LANZAMIENTO MÁS RECIENTE DE GARRIOTT Y EL SUCESOR ESPIRITUAL DE LA SAGA *ULTIMA*"

parte de la realidad que Garriott desconocía por completo: sus juegos no estaban logrando educar, y además se habían convertido en un inesperado vehículo para la violencia.

«A los jugadores les encantaba matar a todos los NPC de cada ciudad y robar en todas las tiendas y disfrutaban especialmente matando a mi personaje Lord British —su *alter ego* en la saga— para subir de nivel lo más rápido posible y ser lo suficientemente fuertes como para matar a los enemigos principales», dijo en declaraciones a *Kotaku*. La idea de que los jugadores decidiesen aprovechar así la libertad que sus juegos brindaban le horrorizaba, así que se puso manos a la obra para revertir la situación en una nueva entrega. «Descubrí que, en los tres *Ultimas*, había creado experiencias en las cuales la mejor forma de avanzar **era siendo injusto**. ¡No iba a volver a permitirlo!».

De cara al desarrollo de *Ultima IV*, Richard Garriott comenzó a leer sobre **filosofía y moralidad** y a pensar en los cambios que debía hacerle a la saga. Quería que la toma de decisiones en el nuevo juego tuviese consecuencias parecidas a las existentes en el mundo real, de forma que un mal acto repercutiese de forma negativa en algún momento de la partida y, por el contrario, una buena acción fuese recompensada. Sin embargo, no quería dar pistas sobre la opción beneficiosa que tomar; Garriott buscaba que el jugador se enfrentase a un verdadero debate moral en el que su actuación estuviese siempre basada en sus propios valores, siendo consecuente en todo momento con las decisiones tomadas.

El resultado fue un revolucionario sistema de valores formado por **Ocho Virtudes** —Honestidad, Compasión, Valor, Justicia, Sacrificio, Honor, Espiritualidad y Humildad— que a su vez se basaban en tres principios básicos que daban cuerpo al trasfondo del juego: la Verdad, el Amor y el Coraje. Por primera vez, un RPG iba a romper con la clásica batalla del «bien contra el mal» para plantear al jugador un verdadero viaje en busca de esas virtudes. El objetivo en esta nueva entrega era desarrollar al personaje principal hasta convertirlo en una referencia ética y espiritual para los habitantes del mundo de Britannia, donde se desarrollaba la historia.

A diferencia de un RPG tradicional, en el que la forma de mejorar los atributos del personaje pasaba por luchar contra monstruos y ganar experiencia, en la nueva obra de Garriott eran **las decisiones morales** las que acababan potenciando uno u otro aspecto del protagonista. «Pasé meses pensando preguntas con unas respuestas que no favoreciesen claramente a ninguna de las ocho virtudes que había creado. Algunas preguntas fueron demasiado lejos, pero la mayoría contemplaban respuestas sinceras y difíciles». El desarrollador llegó a pedir ayuda a un hermano médico para que le hablase de algunos test psicológicos, los cuales le ayudarían a conocer mejor el comportamiento humano. Había mucho empeño y grandes esperanzas en este nuevo juego.

Ultima IV: Quest of the Avatar fue publicado en 1985 para Apple II, enamorando a los fans tradicionales de la saga a pesar de sus grandes cambios respecto a la entrega anterior —fue el más vendido de los cuatro—. Garriott había logrado revolucionar la narrativa en los videojuegos, pero lo más importante es que había contribuido a crear **una sociedad algo más justa.** En las nuevas cartas que recibía, muchos jugadores y padres le daban las gracias por haber logrado reflejar en un videojuego tantos valores positivos y necesarios para la educación. Existía una importante correlación entre los actos y consecuencias realizados en el juego y aquellos hechos en la vida real y nada podía hacerlo sentir más orgulloso. Richard Garriott demostró que otra forma de hacer ocio electrónico era posible, y el público estaba encantado con la idea. ■

Ultima IV: Una entrega para revertir efectos anteriores

—

Garriott se formó en filosofía y moralidad para lanzar una entrega encaminada a potenciar los valores positivos de las personas.





IMAGEN: UK RESISTANCE



LEVEL UP!

DE JADE RAYMOND A AYA: DOS OCULTAS EN LA HERMANDAD ASSASSIN

por Juan Montes

Los Ocultos. Sombras que se deslizan entre las calles sin ser vistas al amparo de una guerra desatada. Una hoja oculta, impregnada de la sangre derramada de aquellos contra los que han de librarla. La calavera de un águila, hundida en la arena, dando forma a un emblema que perduraría por siglos. *Assassin*. **Rostros bajo una capucha tejida** con la experiencia de batallas pasadas. La traición iniciada desde la templanza de un corazón perpetrado en una cruz. Nada es verdad, todo está permitido. Una orden en reconstrucción, destartalada, procurando no desmoronarse ante el fruto de la incertidumbre. Como una aya, vigilante, ante las travesuras que amenazan la estabilidad de un ornamento de jade.

Octubre de 2018

EL TALENTO SIN LIMITACIONES

UN LEGADO IMBORRABLE



Jade, Aya. Dos nombres, un mismo destino: **elevarse por encima de todas esas sombras** y descubrir sus rostros como dos mujeres fundamentales para el crecimiento de una leyenda. Estoy hablando de **Jade Raymond**, productora y principal cabeza visible del primer *Assassin's Creed,* y de **Aya de Alejandría**, una de las primeras *Assassin*, aunque en principio perteneciera al grupo denominado como Los Ocultos. Ambas han sido, en la realidad y la ficción, las grandes valedoras de una de las sagas más ilustres que existen a día de hoy en el sector del videojuego.

Jade Raymond, natural de Montreal, Canadá, comenzó su andadura en el mundo de los videojuegos como programadora en Sony Online Entertainment, donde dio vida a juegos como *Jeopardy!* y *Trivial Pursuit*. No tardó en virar su rumbo hacia la producción y, tras un excelente trabajo con *Los Sims Online* (Electronic Arts, 2002), decidió regresar a casa para iniciar el proyecto que marcaría su carrera: una nueva licencia de Ubisoft Montreal llamada ***Assassin's Creed***. Se embarcaba en una aventura, sin miedo a zozobrar, con la firme ambición de crear algo que todo el mundo recordara.

Ella misma reconocía, en una entrevista con *Polygon* años más tarde, que el reto era mayúsculo. Tenían entre manos una propiedad intelectual que definiría el motor con el que Ubisoft desarrollaría los juegos de la nueva generación, por aquel entonces PlayStation 3 y Xbox 360. Incluso fueron un paso más allá: desarrollaron la propuesta sin ni siquiera saber a ciencia cierta cómo era el *hardware* de las plataformas para las que trabajaban. Intrépida, valiente, ambiciosa. Toda una *Assassin*.

Tras el anuncio oficial del juego, Raymond fue la **cabeza visible** del proyecto. Había entregado el alma en ello, junto a su equipo y no quería perderse por nada del mundo ver nacer a su criatura. Durante el E3 2005, el videojuego fue una realidad de cara al público y sus altas expectativas generaron un nuevo reto para Jade: convencer al mundo de que su trabajo cambiaría

la industria y la generación que estaba a punto de aterrizar. **Un auténtico salto de fe**.

No voy a señalar el enorme éxito que le granjeó *Assassin's Creed* a Ubisoft, algo que sentó un precedente irrepetible hasta el momento para la industria y que también fue un impulso en el camino de la joven productora. La compañía gala se mostró tan satisfecha con el resultado del título que no dudaron en darle más galones para una secuela que, en la actualidad, está valorada por muchos aficionados como la mejor entrega de la saga. En ese momento fue cuando los caminos de Jade y Aya se cruzaron por primera vez.

Tras el periplo de **Altaïr** durante la Tercera Cruzada, tocaba dar un salto colosal hasta el Renacimiento con **Ezio Auditore**. El videojuego era mucho más ambicioso que su predecesor en todos los sentidos, pero también impulsaba una idea que fue calando cada vez más hondo a lo largo de los años: las mujeres *Assassin* tenían un papel fundamental que cumplir para definir lo que sucedería en los hechos venideros. Aunque Lucy Stillman ofreciera trazas de ser la investigadora y miembro de la Orden de los Asesinos de la actualidad, un espejo en el que mirarse, el equipo de Ubisoft Montreal tenía otros planes para los hechos venideros. La posterior traición de la, en realidad, afiliada a la Orden del Temple sentó como un jarro de agua fría entre la comunidad. Pero Jade y su equipo ya habían introducido a la verdadera protagonista en este aspecto: Aya, aunque **no inició su andadura con ese nombre**.

A través de la consecución de sellos para desbloquear la armadura de Altaïr para que Ezio pudiera portarla en señal de homenaje, se incluyó un guiño que tomaría sentido muchos años después; casi una década después, para ser exactos. La Basílica de San Marcos, situada en Venecia, era uno de los emplazamientos que escondía uno de los citados emblemas. No fue lo único que esperaba ser encontrado, porque la tumba de una *Assassin* yacía allí, oculta, entre las sombras.

No hay nada probado respecto a esto, pero resulta llamativo que Jade Raymond y el equipo de Ubisoft Montreal encubrieran al primer miembro de la Orden de los Asesinos de sexo femenino de manera tan sutil. ¿Tal vez era un mensaje? En una época en la que las mujeres no predominaban como principales protagonistas de los videojuegos, todo es posible. Pero todo parecía tener un objetivo claro: que los jugadores la hallaran y dieran a conocer al mundo a **la asesina egipcia conocida como Amunet.**

"JADE MIRÓ CON VISTA DE ÁGUILA A LA INDUSTRIA, TRANSFORMÁNDOLA"

No fue el sello de la armadura del Maestro *Assassin* lo que perduró en la imagen de los jugadores, sino el de Jade, con esa escultura impertérrita a modo de sepultura. Los caminos de la productora y *Assassin's Creed* se separaron un par de años después; Raymond fue ascendida a directora de un nuevo estudio, Ubisoft Toronto. Aunque su huella no se borró de la saga, estuvo muy presente el pasado año, cuando se revelaba que la coprotagonista de *Assassin's Creed Origins*, Aya de Alejandría, era en realidad **aquella misteriosa figura** que el equipo canadiense ocultó en Venecia.

Y tras ese disfraz emergió la mujer de Bayek, al servicio de Cleopatra. Su afiliación a Los Ocultos, cuyo nombre puede ser una clara referencia al modo en el que se descubrió a su primer miembro, le otorga el honor de ser la primera *Assassin* documentada hasta la fecha. El carácter de Aya se asemeja en demasía a lo que demostró Raymond en la industria del videojuego: **inconformismo**, **arrojo**, **carácter** y **valentía**. Una cualidades que sirvieron para que la rebautizada como Amunet, tras los atroces hechos acaecidos en Egipto, fuera la primera Mentora de la Hermandad Romana. Así es como se explica que su tumba resida en Italia, aunque eso no formara parte de los planes iniciales de Ubisoft. Tal vez solo estuvo en la cabeza de una visionaria y su equipo de desarrollo.

Kassandra es la siguiente en continuar con el legado de las mujeres en *Assassin's Creed Odyssey*. Un camino que ya parece instaurado y difícil de borrar. Jade Raymond ahora trabaja de nuevo para Electronic Arts, pero nunca ha dejado de admitir que *Assassin's Creed* fue la piedra que marcó su camino y que aún hoy sigue siendo su fuente de inspiración para nuevos proyectos, algo que aseguraba recientemente en una entrevista concedida a *Games Industry*. Ella fue, en realidad, **la primera *Assassin* que clavó su hoja** oculta en las entrañas del sector del ocio interactivo, aunque tuviera que hacerlo moviéndose entre las sombras, paciente, esperando el momento oportuno para asestar el golpe de gracia tras el velo de los Ocultos, tras la identidad de Aya. ■

¡MAMÁ, ME HAN TRADUCIDO EL JUEGO CON GÚGUEL TRANSLÉIT!

por Ramón Méndez

El proceso de localización de un videojuego empieza ya desde la propia fase de producción del título. La compañía editora y la distribuidora, que pueden ser la misma empresa o no, realizan una serie de previsiones a la hora de desarrollar el juego; por ejemplo, puede ser una obra de marcada estética nipona que podría no llegar a triunfar en otros territorios. También se hacen estudios de mercado **para delimitar las previsiones de ventas** en cada país y, a partir de esas cifras, calcular si merece la pena o no una localización, si esta potenciaría las ventas o si la ausencia de la misma provocaría una caída en las cifras previstas.

Octubre de 2018

IMAGEN: PXHERE

SI NO SE CONOCE EL PROCESO

ES DIFÍCIL ENTENDER CIERTAS DECISIONES



Por lo general, el estudio de desarrollo no influye mucho en este aspecto, aunque también puede desempeñar un papel importante. Por ejemplo, en el caso de *Lost Odyssey* (2008), el director y genio creativo **Hironobu Sakaguchi** estuvo preocupado desde el principio por la localización de su obra a todas las lenguas más importantes del planeta. Durante las presentaciones de un Tokyo Game Show previo al lanzamiento del título, el líder del equipo de Mistwalker anunció que el juego se estaba traduciendo ya a **ocho idiomas**: aparte del inglés, se podría disfrutar en coreano, dos clases de chino, alemán, francés, italiano y español. En este caso, la obsesión del creativo era la de lanzar el juego simultáneamente en todo el mundo, eliminando los eternos retrasos que sufren muchos títulos a la hora de lanzarse en diferentes mercados. Lo mismo ocurre con CD Projekt RED, aunque estos no dependen de terceros y, además de tener la potestad para tomar todas las decisiones que consideren oportunas, se preocupan mucho por ofrecer la máxima calidad en sus productos.

Normalmente, cada compañía tiene sus propias **políticas particulares** y unos productos orientados a públicos muy distintos. Dentro de la diversidad de situaciones que se pueden llegar a dar, existe una serie de factores que se repiten y que todas consideran. Por ejemplo, se tienen muy en cuenta también el tirón comercial del juego o los costes de todo el proceso según la carga de texto presente en la producción. Aquí entraría la comparativa injusta que se hace muchas veces en nuestro país de comprar juegos traducidos con juegos no traducidos, cuando en muchos casos la principal diferencia es la elevada carga textual existente entre ellos. Haciendo una reducción al absurdo, si un juego tiene cien mil palabras de texto y otro tiene un millón de palabras, el coste de localizar este segundo juego **será diez veces superior** al primero.

Otra injusticia que se comete en este aspecto es que, cuando no se traduce un juego al

"LA POSIBILIDAD DE VER EL JUEGO TRADUCIDO Y DOBLADO A NUESTRO IDIOMA DEPENDERÁ DE QUE LAS VENTAS ACOMPAÑEN"

español, se ataca a la filial o la distribuidora española de la compañía en cuestión, cuando en la inmensa mayoría de los casos **casi nunca está en sus manos esa decisión**. Estas filiales pueden dar sus impresiones y sugerir la localización de un producto, pero la última palabra siempre estará en manos de las sedes centrales, ya sea en Japón, Estados Unidos u otros países de Europa. Por lo general, los que pertenecen a este último grupo ya suelen ofrecer una localización a todos los idiomas; resulta curioso que, a la hora de hablar de gente preocupada por la localización y la calidad, en muchos casos estemos hablando de **estudios pequeños o de recursos limitados** que, a pesar de los pequeños presupuestos con los que trabajan, hacen un esfuerzo por ofrecer el mejor acabado posible en todas las lenguas. Es el caso, por ejemplo, de la editora dtp Entertainment y el estudio de desarrollo Deck 13, que lanzaron el videojuego *Venetica* (2010). Dicho juego salió a la venta en perfecto español, con traducción de los textos y doblaje de las voces, para las cuales se contó con varios de los mejores profesionales de nuestro país en este sector.

Esto hace pensar que, hasta cierto punto, la localización se ha acabado convirtiendo en un reclamo publicitario para las pequeñas producciones, sobre todo por la diferencia de carga textual que comentábamos antes. En las grandes producciones que están creando las compañías más grandes, la posibilidad de ver el juego traducido y doblado a nuestro idioma dependerá de que las ventas acompañen y el presupuesto sea tan elevado **que la localización suponga un gasto mínimo** (en ocasiones, se llega incluso a invertir en la localización para luego no usarla y acabar lanzando el producto en inglés). Existen casos en los que la primera entrega de una franquicia se convierte en una especie de globo sonda en el que basarse de cara a posteriores capítulos. Por ejemplo, la serie *Yakuza* de Sega es una de las más polémicas en este aspecto. La primera entrega (2006) llegó a España con todos los textos traducidos, pero las ventas no acompañaron y la segunda entrega (2008) llegaría únicamente en inglés. *Yakuza 3* (2010) no iba a salir ni de Japón, pero las presiones de los usuarios acabaron precipitando el lanzamiento en otros territorios, aunque de nuevo únicamente en inglés y con recortes de contenido. *Yakuza 4* (2011) y *Yakuza: Dead Souls* (2012) llegarían nuevamente en inglés y, de nuevo, **las ventas no acompañarían,** de tal modo que no nos llegó *Yakuza 5* hasta 2015 y, una vez más, debido a la insistencia de los jugadores. Tras el éxito moderado de *Yakuza 5*, en los últimos dos años Sega nos trajo *Yakuza 0, Yakuza Kiwami*, *Yakuza 6* y *Yakuza Kiwami 2*, cuatro de las mejores entregas de la franquicia y todas ellas en inglés. Cada una de ellas vendió en España **entre 1200 y 1600 copias,** a todas luces insuficientes para sufragar los millones de palabras de estos capítulos.

El tipo de juego del que se trate es crucial de cara a decidir si la localización es importante o no. Aparte de cómo funcionen las series establecidas en distintos países, entran en juego también los géneros más atractivos para cada tipo de público, o incluso para diferentes sectores demográficos. Pese a todo, es difícil llegar a establecer unas líneas

Se exige, pero no se valora
—
Muchas veces, los usuarios son muy críticos y exigentes con una localización. Se suele destacar lo malo, pero muy pocas veces lo bueno.



claras en torno a los factores que se tienen en cuenta, ya que, salvando algunos cuantos trazos generales, cada compañía **tiene su propia política y da prioridad a unas cosas u otras.** Así pues, hay compañías que apoyan siempre la localización completa, otras que solo apoyan la traducción sin doblaje, otras hacen estudios y trabajan según el tipo de producto que se trate y, las menos, pero con igual presencia en el mercado, nunca localizan. Desde España se suele apoyar la localización casi siempre, pero esta no es posible en todos los casos. Si no se ve claro cómo puede funcionar un producto, se prefiere jugar sobre seguro y apostar por el inglés.

Uno de los problemas habituales del sector **es la inmediatez.** Vivimos una época de globalización en la cual todos los usuarios reciben al instante todas las noticias e información sobre cualquier tipo de producto, de forma que cuando algo nos llama la atención queremos tener acceso a él en ese mismo momento. La rápida evolución tecnológica y la velocidad con la cual todo producto o utensilio del hogar puede quedar desfasado provocan que sea esencial aprovechar el factor sorpresa. Es por eso que, en la actualidad, la mayor parte de las compañías optan por ocultar sus productos hasta apenas unos meses antes de su lanzamiento; casi todas las producciones se llevan en el más riguroso de los secretos con el objetivo de **causar un impacto en el momento de ser anunciado** y llegar a las tiendas antes de que el efecto provocado en el público potencial desaparezca, antes de que su atención se desvíe hacia otras producciones o que su interés vaya decreciendo a medida que pase el tiempo y se vayan conociendo más detalles de la obra.

Es en este punto donde la traducción vuelve a convertirse en un factor clave. Tal y como ya hemos dicho, que un producto esté localizado es vital para **gozar de una supervivencia satisfactoria en España,** pero este proceso de localización puede provocar retrasos en su lanzamiento que supongan una pérdida de interés por el título en cuestión, que puede acabar desfasado (en la actualidad, un año de retraso supone estar ante algo «viejo», de lo cual ya se habló y ya se conoce todo lo que hay que saber del juego), o bien acudir al mercado de importación y no esperar sin saber si el producto llegará a salir a la venta en nuestro territorio o con-

El humor frente a juegos más serios

—

Por lo general, en España se valora mucho que un juego sea humorístico o tenga detalles jocosos muy nuestros. Las traducciones de juegos serios, que no dan pie a muchas piruetas lingüísticas, suelen pasar más desapercibidas



tará con el idioma español, aunque sea con alguna actualización posterior. Es por eso que la traducción se convierte en un facto que, por lo general, está muy presente ya desde los primeros compases de desarrollo del juego.

La localización es una parte intrínseca del propio desarrollo del juego, lo cual, sin duda, es **un importante paso adelante** con respecto a otros tiempos en los cuales la traducción era un proceso tardío, realizado con demasiada premura y al cual no se le dedicaba más tiempo del estrictamente necesario. Mientras se lograse transmitir el mensaje, tanto daban la adecuación, la adaptación o la corrección; todo se reducía a conseguir lanzar el producto en un tiempo mínimo. Sin embargo, el paso del tiempo y el aumento de la relevancia, tanto de los videojuegos como de la traducción en la sociedad actual, supusieron que el proceso llegase a ser algo que se tiene en cuenta desde la fase de preproducción. No obstante, incluso en el caso de que se decida apoyar el trabajo de traducción y seguir adelante con el proyecto de localización, es muy posible que acabemos encontrándonos con otro problema: **saber cómo afrontar dicho trabajo**.

En muchas ocasiones, se empieza a trabajar antes de que el producto esté terminado e, incluso, si hay empresas intermediarias por el medio rara vez se tiene acceso al producto ni aunque este esté más o menos disponible (los estudios pequeños sí que intentan facilitar betas o versiones previas para hacerse una idea del juego). El desconocimiento de cómo será el producto final o la ausencia del imaginario que nos encontraremos en la versión final **impiden llegar a comprender en su plenitud todos los matices y características** de los diálogos, las narrativas o incluso los textos de los menús. Por lo general, el proceso, llegados a este punto, llega a reducirse a simplemente tener el texto y una serie de anotaciones que sirvan de guía o, incluso (en casos privilegiados), algunos diseños, arte conceptual o videos a medio terminar que se puedan usar en el producto final. A partir de estos retazos, el traductor debe hacerse una imagen mental del tema que tratar. Este procedimiento es idéntico para otros aspectos del juego y, por ejemplo, los compositores de la banda sonora se pueden encontrar en la misma situación (tal y como comentó Bear McCreary en alguna entrevista), pero no se ven tan afectados como con la traducción. Sobre todo, las que más sufren son aquellas lenguas en las que el género y el número están muy marcados y los errores se notan demasiado. Estar alejados del texto original presenta un reto adicional para el traductor, quien, además, está sometido a la presión del tiempo. Es así como nos acabamos encontrando errores que se podrían haber evitado fácilmente. Por ejemplo, en *Project Zero III* (2006), la protagonista escucha unas cintas en un equipo de música y en pantalla parece la opción «Play again» para volver a escuchar la cinta en cuestión; una opción que en español se tradujo como «Volver a jugar».

"LA LOCALIZACIÓN ES UNA PARTE INTRÍNSECA DEL DESARROLLO DEL JUEGO"

Para eso está, precisamente, el trabajo de testeo lingüístico. Los *testers* hacen un control de calidad en el que se aseguran de que todo funciona bien en pantalla, pero este proceso es uno de los primeros sacrificados a la hora de querer ahorrar costes. Aunque se está luchando por mejorar la comunicación entre desarrolladores y traductores para facilitar el trabajo de todos y luchar por una mayor calidad, **el miedo a filtraciones** provoca que haya infinidad de acuerdos de confidencialidad que lastran el proyecto. Y así, mientras se lucha para evitar los errores de contexto, los usuarios ven un error en cientos de miles de palabras de juego y ya acusan a la traducción de ser de Google Translate. ■

Octubre de 2018

KATSUHIRO Harada

Su familia quería para él un porvenir ideal, pero se obcecó en perseguir su sueño hasta convertirse en la cara visible de *Tekken*.

ESCONDIDO TRAS UNAS GAFAS DE SOL y con una apariencia bastante chulesca, **Katsuhiro Harada** aparece, normalmente, acompañado de su inseparable Michael Murray, diseñador de Bandai Namco y también su traductor personal en cualquier evento. Pocos serán los que no sepan ubicar a este hombre, ya que a él se le atribuye la creación de la mítica saga *Tekken*, la cual está a punto de cumplir 25 años desde el lanzamiento de su primera entrega. Harada nació el **10 de junio de 1970** en Osaka, Japón, y su infancia se desarrolló en la prefectura de Nara, una de las zonas más antiguas del país. Al igual que el ambiente donde se crió, su familia también tenía unos **férreos valores** anclados en la tradición que no le permitieron siempre desarrollar toda la creatividad que llevaba dentro. El japonés contó a *Game Informer* que, durante sus años más mozos, sus progenitores se negaron a comprarle una consola, por lo que tuvo que conformarse con visitas a los locales de *arcade* de los alrededores. Esto hizo que desarrollase una pasión enorme por las máquinas recreativas, las cuales siguen siendo la base de todos los títulos de la saga *Tekken* que desarrolla en Bandai Namco.

A sus 46 años, Harada es conocido —en una traducción muy libre— como 'El Capo de *Tekken*', según confirmó el propio productor en una entrevista a *Finder*. El apodo le viene como anillo al dedo, ya que toda su carrera profesional la ha desarrollado completamente en Namco, donde ha conseguido sacar adelante más de **quince títulos** de la saga del Puño de Hierro y otros tantos en los que también ha participado fuera de esta licencia tan popular. De hecho, su relación con *Tekken* es muy peculiar, pues no comenzó en la editora japonesa como creador de juegos, sino que sus primeras labores estaban más enfocadas a atraer a cuanta más gente mejor.

por Juan Pedro Prat

PROJECT TEKKEN

Como parte de su preparación complementaria, Katsuhiro Harada se interesó principalmente por deportes de contacto físico. Estudió y entrenó en disciplinas como tae-kwondo, kara o judo, solo algunas de las que luego aparecerían en su trabajo estrella.

Para poder entender las motivaciones de Katsuhiro Harada en sus primeros años trabajando, hay que remontarse a su época de estudiante. Harada, aunque ya había mostrado un interés muy poderoso por los videojuegos —ya a finales de los 70 y principios de los 80, la industria había evolucionado mucho—, lo cierto es que su familia quería que **fuese un hombre de provecho** y se dedicase a algo que, simplemente, le diese un buen sueldo a final de mes. El japonés explico a *EDGE* que sus padres no veían con buenos ojos los planes que tenía para su futuro y, a pesar de ello, **estudió Psicología** en la universidad. Gracias a sus conocimientos sobre el comportamiento humano, fue contratado posteriormente en Namco como promotor de eventos y torneos de *Street Fighter.* Según reveló a *Eventhubs,* su primer contacto con los títulos de lucha fue con uno de los juegos que luego ser convertiría en el principal rival a batir de *Tekken*.

En una entrevista al mismo medio, Harada explicó que sentía **obsesión por las conductas humanas** y que se dedicaba a mover las máquinas *arcade* de sitio para averiguar si conseguía que tuvieran más éxito y que los asistentes se fijasen en ellas. Estos experimentos resultaron muy positivos para su carrera en la compañía, pues un año después se le confió la producción del primer *Tekken*, proyecto al que le puso toda su atención y que le ha llevado a convertirse en la cara más visible y reconocible del *Project Tekken*.

El primer título de esta —mundialmente— conocida licencia se lanzó en 1994, pero su desarrollo se fraguó antes y, si ya conocéis un poco mejor a Harada, lo hizo muy a su estilo. En *Eventhubs* el ya productor jefe, contó que estuvo cerca de **un año** hablando con diferentes clientes, preguntándoles qué les gustaba de los videojuegos y qué no para así aplicarlo a su propio proyecto. Harada estaba feliz, por fin, de haber metido la cabeza en un mundo que le apasionaba enormemente, aunque no todos estaban tan contentos. El japonés ha contado en varias ocasiones a numerosos medios que sus padres **se echaron a llorar**, literalmente, cuando se enteraron de la noticia.

La implicación de Katsuhiro Harada en *Tekken* le ha llevado a ocupar diferentes puestos dependiendo del título del que estemos hablando. Por norma general, el japonés se encuentra siempre en **la base del desarrollo**, como productor, aunque también ha ocupado las posiciones de **director de juego**, **director de *gameplay*** y hasta ha puesto voz a algunos personajes como Marshal Law, Yoshimitsu, Kunimitsu y Forest Law desde *Tekken* y *Tekken 2*. Durante casi 25 años, este hombre se ha entregado prácticamente en cuerpo y alma a una saga a la que, tal y como contó a *Gamasutra*, considera **la mejor en el género de lucha** de todos los tiempos.

Tenga razón o no, Harada tiene muy claro qué tiene *Tekken* que la ha hecho resistente al paso del tiempo y a ese desgaste que sufrió el género de lucha a finales de los 90: **su persistencia.** En una profunda entrevista con *Gamasutra*, el japonés explicó que otros títulos como *Street Fighter* decayeron demasiado y hasta tuvieron un parón de 10 años —refiriéndose al espacio de tiempo entre *Street Fighter III* y *Street Fighter IV*—. Ellos, por su parte, no dejaron de arriesgarse y lanzar una nueva entrega que cubriese cada nuevo año.

Como todo padre orgulloso, Harada tiene su favorito de entre todos los juegos de *Tekken* en los que ha participado. Le gusta especialmente ***Tekken 3***, uno de los que más espacio ocupa en la memoria de los jugadores. Aunque parece que siempre hable de su propio trabajo, lo cierto es que a *Game Informer* le confesó su entrega favorita de *Tekken*, así como su título de lucha favorito fuera de su propia saga: ***Samurai Showdown*.**

Como podréis comprobar, Katsuhiro Harada no suele morderse la lengua cuando tiene que dar su opinión, sea cual sea el tema a tratar. En *Finder* le preguntaron por el desarrollo japonés de videojuegos, a lo que él contestó que «**está muerto**». Unas declaraciones que pueden ser bastante impopulares, pero que se encargó de explicar bastante en profundidad. Según Harada, este pensamiento ya lo expresó a finales de los 90 y cree que la situación no ha cambiado mucho; es algo mejor, pero no para tirar cohetes. Los motivos que da el japonés para afirmar esto pasan por el enorme crecimiento de la industria del videojuego en otros ▶

K A T S U H I R

PROJECT

territorios, como Estados Unidos, donde asegura que hay un sector más potente.

Con más de **46 millones de unidades vendidas** en todo el mundo, *Tekken* siempre ha seguido una misma estructura para el lanzamiento de sus juegos. Con Katsuhiro Harada a la cabeza, cada entrega se ha lanzado **primero para máquinas recreativas** y luego en consolas. El japonés contó a *Gamespot* que ese es el ritual perfecto para saber si su juego tendrá éxito o no en consolas y que cree que, de hacerlo a la inversa, no podría garantizar la calidad del título. Además de todo esto, y a pesar de haber pasado más de 20 años desde que comenzó el *Project Tekken*, Harada ha reconocido a diferentes medios internacionales que todavía sigue yendo a los locales de máquinas recreativas y que disfruta viendo cómo la gente juega a sus títulos.

Sin embargo, el currículum del japonés no se circunscribe solo a *Tekken* por mucho que se haya mencionado en este texto. También ha participado en otras grandes licencias de la actual Bandai Namco que se han convertido en referente en los juegos de lucha. Participó en hasta tres entregas de *Soul Calibur* y llegó a aparecer en *Soul Calibur V* con **su propio personaje** virtual. En él aparecía con un atuendo muy parecido al de Heihachi Mishima en *Tekken*, pues es su personaje favorito de la saga. Las manos del productor también han pasado por otras liencias conocidas como *Digimon Cyber Sleuth* o *Pokkén Tournament*, la fusión magistral entre *Tekken* y *Pokémon*.

Ahora que tenéis este texto en las manos, seguro que conocéis un poco más a Katushiro Hara, incluso mejor que sus propios padres, ya que ellos se enteraron de que se dedicaba a producir juegos con contenido violento **diez años después** del lanzamiento del primer *Tekken*, es decir, sobre 2004, cuando este fue portada de una revista de videojuegos en la que le entrevistaban. ■



Harada no habla otros idiomas, aunque estudió algo de chino durante sus años universitarios, por eso siempre aparece acompañado de su compañero Michael Murray.

O HARADA

TEKKEN



— Rami Ismail —

“*los indies* ya no EXISTEN”

Es una de las figuras reconocidas dentro de la industria del videojuego. **Rami Ismail** asiste a Gamelab para compartir experiencias con otros profesionales del sector y ofrecer su punto de vista como desarrollador de videojuegos. *GTM* se ha sentado con él para mantener una charla de lo más enriquecedora.

Escribe: **Borja Ruete** · Fotografía: **Juan C. Saloz**

A solas con

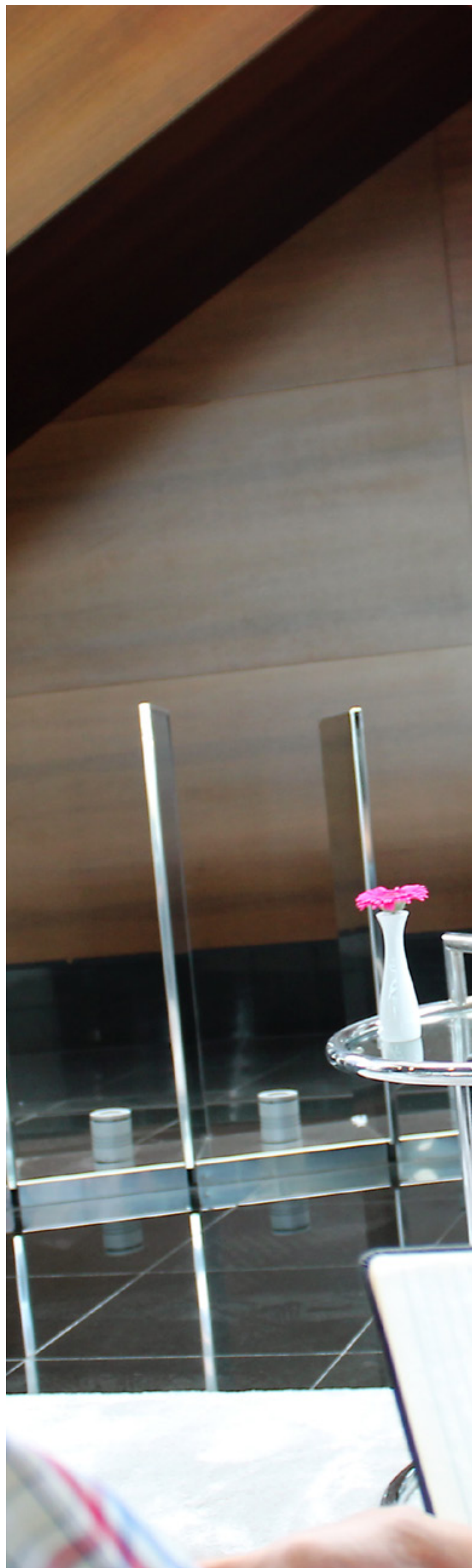
RAMI ISMAIL

Cofundador de Vlambeer junto a Jan Willem Nijman. Ha diseñado *Nuclear Throne*, *Ridiculous Fishing* y *Luftrausers*, entre otros.

La agenda de **Gamelab** continúa según lo previsto, pero hay un inconveniente: nuestro encuentro coincide justo cuando el entrevistado está sobre el escenario, acompañado de varios desarrolladores españoles e inmersos en plena charla. Ante esa situación, **casi doy por perdida** la posibilidad de entrevista. Sin embargo, asisto a la conferencia y espero pacientemente mientras disfruto de los temas que se tocan durante la mesa redonda. Al finalizar, me acerco a Rami Ismail, que se halla conversando de forma distendida con los demás invitados. Tímidamente le pregunto si tiene algún hueco después para hablar; me dice que sí. Espero a que se despida y subo al *lobby* del hotel, lugar donde llevamos a cabo la entrevista.

«Príncipe Noctis, ¿podrías llevar este paquete al pueblo de al lado», pide Cindy al heredero al trono del Reino de Lucis. La mecánica espera la respuesta, que no tarda en recibir: «Por supuesto que no, soy un príncipe. Hazlo tú». Esto no lo dice Noctis en el juego, sino **la madre de Rami Ismail**, cuya primera experiencia con los videojuegos fue *Final Fantasy XV*. Su hijo, a sabiendas de que a su progrenitora le gustarían los videojuegos, decidió que este sería un buen título para empezar. «Como nunca antes había probado un videojuego, tuve que enseñarle cómo usar los dos *sticks*», revela Ismail. Lo curioso es que su madre se mete tanto en el papel de príncipe que se niega a hacer misiones secundarias. «No tengo por qué llevar cebollas o arreglar tu coche», decía la mujer. Entonces, como segundo juego, seleccionó *Dragon Age: Inquisition*. En esta obra «es muy lógico acometer misiones secundarias, ya que los personajes están organizando la resistencia e intentan conseguir apoyo para que se unan a su bando». No obstante el experimento no funcionó del todo bien. «Me di cuenta de que jugaba utilizando el mismo ataque una y otra vez». No llegaba a comprender todos los sistemas ni la complejidad de las estrategias. Después le tocó el turno a *Persona 5*, un juego que con la parsimonia del sistema de combate por turnos permite idear las estratagemas de modo más pausado. Con todo ese aprendizaje sobre sus espaldas, la madre de Ismail d**isfruta ahora de *God of War*.**

«¿Por qué elegiste el género RPG?», pregunto extrañado. En primer lugar, contesta, porque **los RPGs no son tan difíciles de dominar**, en el sentido de que, por ejemplo, un FPS exige puntería y precisión, mientras que los plataformas requieren destreza y que cada salto se mida milimétricamente. En segundo lugar, «quería que jugara mucho tiempo a un título concreto para que no tuviera que aprender las mecánicas de otro cada vez, así que elegí videojuegos que duraran entre ochenta y cien horas». Así, «en las primeras veinte horas» aprendía los controles y los engranajes de juego, pero después de eso ya podía dedicar el tiempo restante a «disfrutar». En ese punto, una de las cuestiones que serpentean en mi cabeza es si debemos impulsar a las que personas que consumen es- »







porádicamente videojuegos a que jueguen más. «Lo que realmente hay que hacer es intentar que los que de verdad quieren jugar se pongan a jugar». Vuelve al ejemplo de su madre y explica que a ella siempre le han gustado los medios audiovisuales, las pequeñas distracciones, *El Señor de los Anillos*, etc. «Le encantaban los videojuegos, aunque no lo sabía», relata. Lo que está claro es que no todo el mundo va a gozar del medio si no tiene una predisposición de hacerlo. Como ejemplo, pone títulos como *Mario Tennis* y otros juegos deportivos del fontanero que, por su estilo familiar y directo, a veces son consumidos por jugadores no habituales, 'Mariosporting', los denomina el cofundador de Vlambeer. «Tenemos que ser un poco más cuidadosos con la gente», puntualiza. Es posible que muchos de esos jugadores no estén interesados en ir más allá de videojuegos muy específicos.

Tras uno de los muchos tiroteos que han tenido lugar en los Estados Unidos, el presidente Donald Trump señaló a los videojuegos como fuente de violencia, pero se olvidó de las facilidades que uno tiene para adquirir un rifle semiautomático en una tienda. Desde su concepción, los videojuegos arrastran un estigma difícil de arrancar. Para Rami Ismail, lo que se da es una brecha generacional. «La gente en el poder, como los políticos y los legisladores, no crecieron con los videojuegos», nunca «han formado parte ni comprenden su valor». Lo que podemos hacer como industria es **«enfatizar lo bueno»**. No se refiere a cosas grandilocuentes como que «los juegos salven el mundo» o que «resuelven guerras», sino al hecho de que no sean vistos como algo «peor que el *jazz*, los cómics», etc. Si observas el pasado y diriges »

» la mirada a la época griega descubrirás que «Aristóteles se quejaba de que los niños no eran serios, que no leían libros y que solo jugaban». Según Ismail, «esa es la verdad de la vida», pues «en algún momento todos seremos ese imbécil» que dirá cosas como: "¿Qué haces jugando con esa IA? ¿Qué es esto? ¡No es realmente humano!"». Formamos parte «de un círculo», pero podemos acelerar «ese círculo y hacer entender a las personas el valor del videojuego, porque siempre hablamos de los peligros, aunque no se haya demostrado» que los provoquen. Debemos **fomentar los mensajes positivos**, que los juegos divierten y «juntan a la gente», y que títulos como «*Fortnite* y *Minecraft*» refuerzan «valores positivos» como el «trabajo en equipo o la coordinación». En los últimos cinco años, asegura, «todas las entrevistas de televisión que realicé trataban sobre adicción, violencia, tiroteos y cosas similares». Sin embargo, el año pasado tuvo la oportunidad de hablar «acerca de la cultura del videojuego». Este cambio, que ya está en marcha, «necesita representantes que puedan decir: "Sí, *Call of Duty* tiene valor como fenómeno cultural, porque todo el mundo lo juega independientemene del país"».

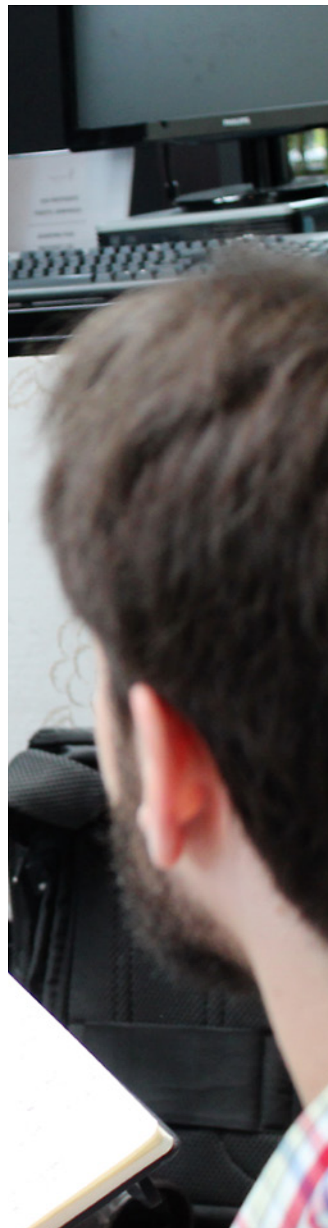
Es obvio, aun así, que existen ciertas **cuestiones negativas** asociadas al videojuego, entre ellas, la supuesta adicción que provocan. ¿Hay que regular algunas prácticas? «El problema de las leyes es que son nacionales», de modo que cambian en cada país. Eso que hace que sea «muy difícil» de encarar para el medio, que es global. «Una de las cosas que se aprecian en la industria musical es que a productos como *Spotify* les cuesta ofrecer el mismo servicio a todo el mundo porque las leyes son diferentes en cada país». Resulta «imposible» hacer frente a todas las regulaciones locales, «incluso para una gran compañía», no digamos «los estudios independientes». La solución es «crear organismos en la industria que regulen». La PEGI, sin ir más lejos, órgano que califica los videojuegos por edades, es un claro ejemplo del éxito de este tipo de iniciativas. El mayor problema es que esta industria funciona «sobrepasando límites». Con esto quiere decir que las compañías prueban cosas que a veces acarician lo indadmisible. Cuando se saltan la línea, llegan las complicaciones. «Recientemente, EA con *Battlefront II*: fueron demasiado lejos con las cajas de botín». Los demás estudios vieron las reacciones y se pusieron en contacto con sus PR para que rápidamente dijeran que no habría *loot boxes* en sus títulos. «EA fue la cabeza de turco». Por lo consiguiente, «si la cagamos y nos autoregulamos, alguien será culpado y el resto pretenderemos que somos mejores, pero esa no es la forma en la que la industria debe funcionar».

«Si los usuarios recompensan una conducta determinada, los desarrolladores vamos a continuar haciendo lo que funciona». Eso quiere decir que las cajas de *loot*, las microtransacciones y los DLC se han implementado porque **hay una masa de jugadores que gastan su dinero en ello**. Además, hay que tener en cuenta que no todo lo que se dice se traduce en acciones en esa dirección. «¿Recuerdas aquella campaña de boicot contra *Call of Duty*? Resulta que todos los de ese grupo estaban jugando a *Call of Duty*. Si la gente dice A pero hace B, haremos B».

Los jugadores de hoy en día «quieren títulos que puedan jugar durante mucho tiempo. He tenido esta conversación con diseñadores de juegos lineales y narrativos y comentan que hace diez años hacías juegos de ocho horas y la gente no tenía problema, pero ahora los diseñamos de cuarenta horas, llenos de misiones secundarias y en mundos abiertos, pero no es suficientemente bueno. ¿Qué ha pasado? Como industria tenemos que mejorar esto y decir: "mirad, aquí hay un juego de ocho horas"», no pasa nada.

Ahora mismo, «desarrollamos juegos que puedan **emitirse en Twitch**». La verdad es que esta plataforma es «una fuente eterna de márketing». Cada vez que «alguien emite *Nuclear Throne* en Twitch, vendemos juegos». En cierto modo, «lo bueno de los títulos independientes es que no tenemos que pasar por el aro». De acuerdo con sus palabras, lo peor que les puede pasar es que se vayan del negocio junto a un par de personas. «Pero en el caso de los grandes estudios», reflexiona, «cuentan con equipos de trescientas personas trabajando para ellos. Si yo tuviera tantas vidas dependiendo de mí elegiría el camino seguro». Después de todo, «cada juego que nace es un milagro».

«Los *indies* ya no existen». Así de contundente se muestra Rami Ismail cuando reflexiona sobre los juegos de corte indendiente. «Cuando empecé, la idea de lo *indie* es que éramos una especie de cultura, si los grandes hacían unas cosas, nosotros hacíamos otra. Ahora **se ha convertido en un negocio**, hay más competencia, así que tenemos que ser mejores en la parte de negocio, en el márketing». Unos «están solo por el dinero»; otros para elaborar experimentos raros. Se ha producido una escisión. «Lo mejor que ha pasado a los *indies* es que hemos dejado de fingir que somos una única cosa. Hace años estaba aterrorizado de que se fueran al garete, pero ahora creo que estaba asustado de que se perdiera el ambiente familiar». Sin embargo, tenemos variedad. «Nos hemos escindido en muchas culturas y espero que haya más». Más variedad, más juegos, más opciones. ●



Rami Ismail defiende que no todos los juegos tienen por qué ser divertidos, pueden ser cualquier cosa: divertidos, retorcidos, tristes, terroríficos...



AUTOR

SERGIO GONZÁLEZ

...

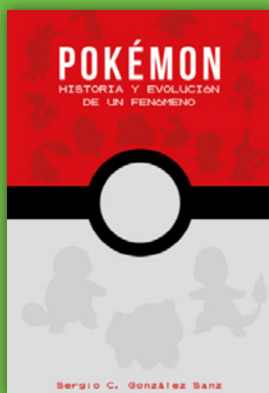
Responsable de cubrir la actualidad en *MeriStation*, es uno de los mayores expertos en *Pokémon* de España. González debuta en la creación literaria de la mano de Dolmen analizando todo lo que ha ofrecido su saga predilecta.

—

"Notaba que le debía algo a la franquicia por muchos motivos que van más allá de la afición, era algo personal".

—

En la actualidad, forma parte de *MeriStation*, la web de videojuegos del Grupo Prisa.



Sergio C. Gonzlález
Pokémon: historia y evolución de un fenómeno
Mallorca, Dolmen, 2018
245 pp. 19,95 €.

ESTUDIO DE UN FENÓMENO IRREPETIBLE

Pokémon por fin tiene un libro a la altura de su legado

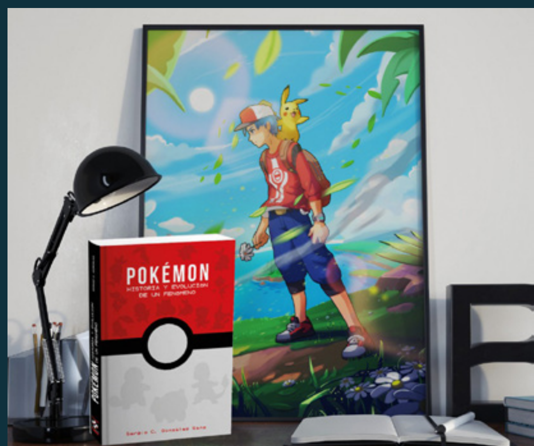
Historia y evolución de un fenómeno, obra de Sergio González, repasa e interpreta con maestría la herencia de *Pokémon* a lo largo de los últimos veinte años.

por ***Israel Mallén***

Cualquier fan de *Pokémon* que entone el famoso «llegaré a ser el mejor, el mejor que habrá jamás» henchido de orgullo conoce el verdadero valor de dichas palabras. No se trata solo de una meta a la hora de entrenar a las criaturas concebidas por Satoshi Tajiri, sino **una actitud con la que afrontar la vida**. Esa frase evoca ambición y curiosidad, cualidades que me mueven como periodista, entrenador y persona. Por suerte, no soy el único que creció con dicha canción y conozco auténticos Maestros Pokémon que aplican la misma lógica en todos los ámbitos de su vida. Uno de ellos es Sergio González, autor de *Pokémon: historia y evolución de un fenómeno*, **el libro más interesante sobre la saga escrito hasta la fecha**.

No es sencillo dotar de valor a una obra con voluntad claramente documental y enciclopédica, menos si cabe al abordar una franquicia tan compleja y en constante evolución como *Pokémon*. Lo habitual, que ya ha ocurrido con otros libros similares, es caducar en el mismo instante en el que se imprime el primer tomo. Limitarse a recopilar información y ejercer como mero manual de consulta en tiempos de Internet es un ejercicio estéril, insuficiente por sí solo. Hace falta **dar un paso más** para combatir las estrictas limitaciones de un libro como el de González, pero mi compañero de profesión ha sabido cómo darlo. Su enfoque, basado en complementar la información con pinceladas interpretativas, es el óptimo para conseguir que su trabajo sea una obra inmarcesible. Como buen periodista, **trasciende el qué para preguntarse cómo y por qué** siempre que la naturaleza de su libro se lo permite. No se conforma con indicar quiénes fueron las mentes tras *Pokémon* (ejercicio imprescindible al repasar el origen de cualquier saga), sino que incide en cómo influyeron la personalidad e infancia de Tajiri al concebir la diégesis. Más que repasar los cambios relativos a cada generación, González trata de entender y explicar qué motiva cada uno de los nuevos avances que ha hecho *Pokémon*.

Ejemplo de ello es su estudio de la tercera generación, la que nos descubrió Hoenn y nos devolvió a una remozada Kanto. Lo cómodo sería re- ▸



pasar de forma aséptica qué novedades incluyeron todas esas iteraciones y cómo les fue en crítica y ventas. Estos últimos datos no faltan en el análisis de González, pero su trabajo brilla verdaderamente por todas las capas que pinta por encima. Se nota que posee **un rico conocimiento acerca de los monstruos de bolsillo** en tanto que evalúa la progresión mecánica y argumental, además de ese punto curioso que le obliga a rescatar algunas ideas desechadas por Game Freak.

Desde los juegos principales y su vertiente competitiva hasta el valor de *Pokémon* como emblema del transmedia; **no hay aspecto que no abarque este manuscrito**. Me hubiera gustado, por el conocimiento que sé que posee el autor y por su capacidad juntando letras, que González se atreviera a alcanzar las más altas cotas de profundización. Empero, no es algo que pueda ni quiera criticar en tanto que su libro tiene un valor más documental que ensayístico. Su labor ejerce como base de datos excelsa para, a partir de ella, empezar a pensar y reflexionar acerca de *Pokémon*.

Me consta su cariño por esta saga, un afecto que sin duda compartimos y que impregna cada línea del libro que nos atañe. Hay un importante componente personal al inicio y al cierre del libro, algo indicativo de la estima con la que González lo ha redactado. Eso sí, es algo más que un simple fan y me es imposible no ensalzar su **hercúlea labor periodística**. A su potente bagaje sobre la saga se suma un ejercicio concienzudo de documentación, dotando al lector de datos, anécdotas y entrevistas harto enriquecedoras. Merced a un amplio abanico de fuentes, González posibilita comprender la franquicia a través de las declaraciones de sus protagonistas, que él filtra y sintetiza para regalar una información clara y concisa al público,

También necesito resaltar **toda la atención que el autor dedica a los *spin-off***, parte vital de esta diégesis, y a sus responsables. Lejos de los focos, nombres como los de Spike Chunsoft al cargo de *Mundo Misterioso* y Genious Sonority con *Colosseum* son claves para entender la serie en toda su amplitud. El trabajo de González sirve y servirá para que obras como las citadas u otras como *Link!* y *Conquest* no permanezcan condenadas al ostracismo. Así, la mayor virtud del libro es su ambición holística; **no se olvida de nada ni de nadie**.



"MÁS QUE UN NIMIO VISTAZO, INTERPRETA Y OPINA SOBRE LA EVOLUCIÓN DE ESTE FENÓMENO DE LA CULTURA POPULAR"

Concibo pocos ejercicios más difíciles que comprimir todo el legado de *Pokémon* en un solo libro. Especialmente si ese compendio de páginas también aspira a recopilar su herencia transmedia y a abarcar su faceta competitiva.

En los márgenes que le deja la necesidad de acumular datos en la celulosa, **González nunca permite que la cantidad se imponga a la calidad**. Más que un nimio vistazo, interpreta y opina sobre la evolución de uno de los fenómenos más trascendentes de la cultura popular. Esa constituye su gran diferencia respecto a obras similares o a la enciclopedia digital Wikidex; *Historia y evolución de un fenómeno* se moja y orienta al lector **en el vasto océano de aciertos y errores que es *Pokémon***.

González ha confeccionado un excelente complemento para tener a mano tras cada partida a cualquiera de las ediciones de *Pokémon*. De muy atractiva maquetación, lo entiendo como un imprescindible para cualquier acérrimo de la saga que busque una enciclopedia, pues **le recompensará con muchísimo más**. ■



AUTOR

SAM PETTUS

...

Escribió los artículos de este libro para una web. Aunque el capítulo final quedó inconcluso, años después le propusieron hacer este libro, que creyó que nunca iba a terminar.

—

"La historia de SEGA no concluye con este libro, sigue adelante al igual que la vida de la compañía".

—

El libro cuenta con la participación de otros autores,entre ellos, Raúl Montón, ex de SEGA España.



Sam Pettus y otros
Service Games: El auge y la caída de SEGA.
Madrid, GAMEPRESS, 2018
Traducción: Adrián Cantador
512 pp. 23,45€.

ARROGANCIA CORPORATIVA

Los pormenores de la historia de Sega

Sam Pettus narra y analiza los factores del triunfo y del posterior descenso de SEGA a los infiernos en un libro que condensa muy bien su historia.

por ***Borja Ruete***

La arrogancia corporativa es un mal endémico cuyo veneno ha recorrido las arterias de las principales empresas de videojuegos, siempre hasta su corazón: sus directivos. Nintendo fue arrogante y lo pagó caro. La situación monopolística que protagonizó en los noventa se sostuvo en un control férreo del *software* que se producía para su plataforma, así como de las desarrolladoras que trabajaban para su sistema, a las que exigía una exclusividad total bajo contrato estricto. Más adelante, cuando la marca PlayStation ya dominaba el mercado y había desplazado a los de Kioto, Sony fue arrogante también. Nadie olvida la frase de Kazuo Hirai, expresidente de Sony Computer Entertainment. Y no, no me refiero a la mítica «***It's Ridge Raceeeer!***» , sino a otra intervención tan recordada como desafortunada: «La nueva generación empieza cuando nosotros digamos ».

Con SEGA ocurrió más de lo mismo. Sin embargo, para cuando se dieron cuenta y quisieron cambiar de actitud, ya era demasiado tarde. SEGA Saturn había caído, el presidente Hayao Nakayama ya no gestionaba la empresa y Dreamcast iba a convertirse en la última consola de la compañía del erizo: «Hay algo que me he venido repitiendo a mí mismo: hay que pensar y mirar las cosas desde la perspectiva del cliente. En el pasado, **creo que SEGA ha sido arrogante**, pero ahora hemos decidido ser más abiertos y escuchar a los clientes». Estas declaraciones, que fueron pronunciadas por Soichiro Irimajiri, CEO de SEGA, en 1998, las recoge el libro que hoy tenemos entre manos, *Service Games: Auge y caída de SEGA*.

La obra está escrita por Sam Pettus, aunque cuenta con la participación de David Munoz, Kevin Williams, Iván Barroso, Raúl Montón, Adrián Cantador y José Ángel Ciudad. Cabe destacar que la base del texto es una traducción del inglés. Si bien su contenido es magnífico, su traducción al español no es del todo satisfactoria. No sabría decir qué falla exactamente, pero algunas frases suenan artificiosas, tal vez por el uso excesivo del gerundio. Pese a la necesidad de una buena traducción, que creo que el libro la merece, ello no impide degustar el contenido con fruición, pues es una **obra que condensa la historia de SEGA** de una forma magistral.

Si *Replay: La historia de los videojuegos* es una de las mejores obras de divulgación histórica sobre este temática, *Service Games* es el tomo que trata con más profundidad y detalle la larga trayectoria de SEGA. Todos conocemos a Sonic y a MegaDrive, a todos nos suena el descabro de Saturn y la caída última de la empresa, cuando **tuvo que reconvertirse en desarrolladora para terceros** y dejar de lado Dreamcast y la producción de hardware propio. Sin embargo, hay cantidad de entresijos que al lector se le pueden escapar y que Sam Pettus repasa, con acierto, en las más de quinientas páginas que componen el volumen.






"SI QUIERES CONOCER LOS FACTORES QUE INFLUYERON EN EL DECLIVE DE SEGA, NADA NEJOR QUE LEER *SERVICE GAMES*"

«Si quieres conocer todos los entresijos y factores que influyeron en el declive de SEGA, nada mejor que darle una lectura a *Service Games*: *El Auge y Caída de SEGA*. A través de sus páginas te adentrarás en la historia de las consolas domésticas que creó esta mítica compañía, revivirás todas las batallas que libró contra sus grandes competidoras y descubrirás, con todo detalle, **cada un de las malas decisiones** que la llevaron de la gloria al infierno». Estas palabras plasmadas en el prólogo del libro por José Antonio Moreno 'Evil Ryu' constituyen un resumen bastante claro de los contenidos.

Al finalizar la Segunda Guerra Mundial, Estados Unidos instaló bases militares en suelo japonés, algo que se mantiene hoy día. Más adelante, la guerra de Corea provocó una aglomeración de personal estadounidense en las mencionadas bases. No es de extrañar que los nipones trataran de aprovechar la situación para hacer dinero, por lo que florecieron numerosas empresas con ese fin. Aunque en su origen no fuera una compañía japonesa, Service Games —el embrión de SEGA —nació de la mano de Martin Bromley, Irving Bromberg y James Humpert con la idea de fabricar máquinas tragaperras. Lo interesante del libro es que Pettus desgrana todo el proceso en detalle, siempre ayudado de **material gráfico** e incluso de tablas con las características de cada modelo de consola lanzado, lo que incluye información de las especificaciones técnicas y detalles sobre los diferentes modelos regionales que se comercializaron, así como de los múltiples clones y proyectos fallidos que nunca llegaron a las tiendas. No se detiene exclusivamente en las consolas principales, sino que **analiza los periféricos y demás objetos curiosos.**

En la vida, las decisiones son importantes, tanto para las personas como para las empresas. SEGA no siempre eligió bien. Uno de los elementos más interesantes de este libro es que el **autor ahonda en las decisiones** que precipitaron la caída de SEGA, pero también en las que contribuyeron a su triunfo.

Con pluma ágil, aunque a veces repitiendo las ideas, Sam Pettus **dibuja la historia de SEGA de modo ameno** y capturando el interés del lector. Además, añade un capítulo extra sobre el auge y caída de SEGA en España. La edición, en tapa dura, está muy cuidada, pero pesa mucho. Por lo demás, un producto imprescindible para conocer la evolución de una compañía tan amada como entrañable. ■

JOYAS OLVIDADAS

MOTOKO-CHAN_ NO WONDER KITCHEN



La publicidad encontró en los videojuegos un potente escaparate para promocionar todo tipo de productos desde la misma génesis del medio. Desde la terrorífica jarra de Kool Aid y su cartucho de Atari 2600, pasando por los *Global Gladiators* de McDonalds, *Pepsiman* o los juegos de Xbox 360 protagonizados por el rey de Burger King, no son pocos los títulos que **fueron más allá del *product placement*** para convertirse en auténticos anuncios jugables. Uno de los más curiosos acaba de cumplir 25 años. En septiembre de 1993 Ajinomoto, fabricante de condimentos y pionera en la fabricación del glutamato monosódico en 1909, se alió con Nintendo para crear *Motoko-chan no Wonder Kitchen*, un videojuego para Super Famicom del que **solo se fabricaron 10.000 unidades**. Jamás se pusieron a la venta: para conseguir este delirante combo de aventura *point-and-click* y simulador de cocina, era necesario enviar dos pruebas de compra de la mahonesa Ajinomoto. Con el paso de los años el cartucho se ha convertido en una cotizada presa por parte de los coleccionistas dada su limitada tirada. Y qué demonios, porque podría considerarse el antepasado de *Cooking Mama*.



ORIGINAL DE SUPER FAMICOM

POR **BRUNO**SOL

Aunque jamás se editó en Occidente, algunos pudimos conocer este peculiar juego en aquel 1993 a través de los «copiones» de SNES y el tráfico de disquetes, por entonces la única manera de hacernos con rarezas japonesas que ni siquiera podíamos conseguir en el floreciente mercado de importación. De hecho, no me avergüenza reconocer que, a pesar de la barrera del idioma, llegué a acabarme *Motoko-chan no Wonder Kitchen*, aunque **por entonces lo conocíamos como «el de las cocinitas de SNES»**. Un cuarto de siglo después, y gracias al bendito emulador, he vuelto a agarrar el delantal para enfrentarme a las tres recetas que propone el juego, a las que preceden una sucesión de surrealistas pantallas con mecánica *point-and-click*.

"EN 1993 LO CONOCÍAMOS COMO 'EL DE LAS COCINITAS' DE SNES"

Tras presentarnos a Motoko-chan y su amigo el bote volador de mahonesa, el juego nos traslada a la cocina que sirve de nexo a los distintos escenarios del cartucho. El control no puede ser más sencillo: manejamos un puntero con forma de mano (**el cartucho era compatible con el ratón de Super Famicom**) con el que podemos curiosear por toda la cocina.

Nuestro objetivo es encontrar tres recetas y los ingredientes para llevarlas a cabo. Para ello hay que tocar en todo lo que nos rodea. Como en muchos títulos con el mismo corte infantil, se puede interactuar con casi todo: llenar la tetera y ponerla a hervir, dar un apretón de manos a la manopla, mover las sartenes... pero el juego apenas tarda unos segundos en comenzar a desmelenarse. Abrir el armario del fregadero nos conduce al dormitorio de una bruja (donde podemos **echar una partida a un *Othello* dotado de una IA bastante respetable**), al tocar las salchichas de la mesa estas se convierten en unos enanitos y dentro de la nevera hay un flan que se transforma en una bailarina y un huevo del que eclosiona un diminuto elefante rosa. Vamos, ni Buñuel puesto hasta las trancas de peyote.

Al abrir el congelador el pingüino de la encimera saltará a su interior y **comenzará un lisérgico viaje** a un palacio en las nubes, un barco pirata y las profundidades del mar donde encontraremos los ingredientes para la primera receta; tomates rellenos de salmón. maíz, champiñones y col. Por supuesto, encima de la encimera no falta el bote de mahonesa Ajinomoto.

Antes de ponernos a cocinar, un abuelete en traje de baño **nos cuenta los orígenes de la mahonesa** (en japonés, claro está), prestando especial anteción a la invasión francesa de Mahón en 1756 y cómo éstos se llevaron la receta del *all-i-olli* a su patria, donde acabarían rebautizándolo como *mahonnaise*. Para que luego digan que los videojuegos no son educativos. ▸

CON LAS MANOS **EN LA MASA**

Tras la primera lección sobre la historia de la mahonesa llega el momento de ponerse el mandil y empezar a cocinar. A la japonesa, claro está.

Dos quemadores de gas, un horno, un fregadero, una tabla de cortar, bol, colador, cuchillo, cuchara y palillos son las herramientas que *Motoko-chan no Wonder Kitchen* pone a nuestra disposición para llevar a cabo las tres recetas. **Las indicaciones están en japonés, pero afortunadamente no hay lugar al error**. El juego no nos dejará interactuar entre los ingredientes de otra manera que no sea siguiendo la receta, ni nos someterá al crono como años después haria *Cooking Mama*. Solo hay que echarle un poco de imaginación y llevar a cabo las acciones más lógicas (trozear las verduras, freír, etc...). En caso de ser perezosos una buena alternativa, que no tuvimos en 1993, es acudir a algún vídeo del juego en youtube para seguir la receta. Es lo que acabé haciendo yo a la hora de sacar las capturas que acompañan a este texto, y no pude evitar acordarme de Master Chef, concretamente cuando aparece algún cocinero invitado y los concursantes tienen que imitarle sobre la marcha.

Tampoco es que las recetas sean muy complicadas. El objetivo del juego no solo era **entretener a la familia y vendernos las virtudes de la mahonesa Ajinomoto**: también se buscaba animar al jugador o jugadora a que pusiera en

Imágenes del juego



Una cocina "llena de vida"

—

Motoko-chan no Wonder Kitchen estaba claramente destinado al público infantil, con una mecánica *point-and-click* muy similar a la que hoy en día ofrecen cientos de *apps* para niños: con el puntero podemos interactuar con prácticamente todos los objetos de la cocina, incluyendo sus delirantes habitantes (gnomos, un monete, un pingüino) y, posteriormente, en el resto de escenarios, con el objetivo de localizar los ingredientes para cada una de las tres recetas.







práctica esas mismas recetas en el mundo real. Algo que también podemos hacer nosotros, 25 años después, aunque estáis advertidos de que los japoneses son algo peculiares a la hora de cocinar. Solo hay que ver la curiosa manera que tienen de **aderezar una macedonia de frutas con mahonesa**. Antes de llegar al postre tendremos que ejecutar la segunda receta, consistente en una peculiar tortilla de patatas que incluye además tomate, pimiento verde y cebolla, Y hasta podremos decorarla a nuestro antojo con el frasco de mahonesa.

Como producto promocional *Motoko-chan no Wonder Kitchen* cumple a la perfección su cometido: no hay posibilidad de saltarnos las batallas del abuelo, empeñado en hablarnos de lo saludable y rica que es la mahonesa Ajinomoto, y cómo los participantes de una cata a ciegas reconocieron inmediatamente su sabor frente a otra mahonesa de la competencia. Estas parrafadas acaban alargando la vida del juego hasta rozar la hora, más o menos, cuando en realidad apenas pasaremos cocinando poco más de diez minutos. El resto del juego lo pasaremos explorarando una isla en pos de los ingredientes para elaborar las recetas. Y nada de coger la naranja del árbol correspondiente o la lechuga del huerto. Todos están ocultos de maneras absolutamente chifladas. El champiñón está camuflado entre un grupo de medusas que nadan bajo el agua, **uno de los enanitos que conocimos en la cocina nos obsequiará con un pimiento** tras despertarle de la siesta y rescataremos la piña de uno de los vagones de una montaña rusa.

A estas alturas os estaréis preguntando qué tiene de especial *Motoko-chan no Wonder Kitchen* para aparecer en las páginas de *GTM*, más allá de adelantarse trece años al lanzamiento de *Cooking Mama*. Resulta que hay **firmes sospechas de que detrás de la programación del juego está la mismísima Nintendo**. Es cierto que su nombre no aparece en la caja, pero no sería extraño tratándose de un encargo publicitario de otra compañía.

El cartucho tiene un tamaño más que respetable (8 Megabit) para lo que ofrece (lo normal habría sido uno de 4Mb, como los que utilizaban los primeros juegos de SNES y mucha morralla *third-party*), y su factura técnica es brillante, dentro de su modesta propuesta. **Tiene efectos de Modo-7** (por ejemplo, en la secuencia del león enjaulado) y cierra la imagen, cuando pasamos a otro escenario, con el mismo efecto gráfico que Nintendo utilizó para rematar los niveles de *Super Mario World*.



"LA HISTORIA DE LA MAHONESA"

Este extravagante anciano nos deleitará, en un perfecto japonés, con todo tipo de datos referentes a la salsa fabricada por Ajinomoto, **incluyendo el origen de la mahonesa.** También nos alertará de los peligros que conlleva hacer la mahonesa en casa, convirtiendo a las bacterias de Dr. Mario en los embajadores de la salmonella.

Al carecer el juego de créditos finales no hay forma de comprobar su paternidad, y solo he llegado a ver el nombre de un estudio llamado Rocket Games en superfamicom.org, cuando en otras webs y bases de datos acreditan el juego directamente a Ajinomoto. Pero hay un detalle especialmente revelador que parece confirmar mis sospechas de que estamos ante un producto programado por Nintendo: durante uno de los interminables diálogos del señor de la barba, concretamente en uno en el que parece explicar los riesgos sanitarios de hacer la mayonesa en casa frente a comprarla ya envasada, **aparecen en pantalla el trío de bacterías de Dr. Mario.** No son una copia más o menos aproximada: son las mismas bacterias que han acompañado siempre al fontanero cada vez que se ha vestido la bata de médico. Como diría un castizo: blanco y en botella.

"EL GUIÑO A DR. MARIO DA PISTAS SOBRE EL AUTOR DEL JUEGO"

Motoko-chan no Wonder Kitchen es una más de las incontables rarezas que podemos encontrar en el catálogo de Super Famicom. Para hablar de juegos publicitarios podríamos haber elegido otros títulos bastante más conocidos como el ya mencionado *Pepsiman* de PlayStation (un personaje que, por cierto, ya había debutado tres años antes como luchador en la versión Saturn de *Fighting Vipers*) o el colorido *McDonald's Treasure Land Adventure* que Treasure facturó para Mega Drive en 1993, pero **este chifladísimo juego `de cocinitas' merecía ser reivindicado**, No es tan divertido ni desafiante como cualquiera de las entregas de *Cooking Mama*, pero si tenéis niños en casa se lo pasarán en grande trasteando por las pantallas y confeccionando platos, a pesar del idioma y la turra que da el señor de la barba.

En un próximo número, y si la cúpula directiva de *GTM* da su bendición, estaría bien bucear en otra rareza demencial de SNES; la serie de juegos educativos que Raya Systems produjo en la primera mitad de los 90 para **concienciar a los niños ante diferentes enfermedades**: *Bronkie the Bronchiasaurus* (asma), *Captain Novolin* y *Packy and Marlon* (diabetes) y *Rex Ronan: Experimental Surgeon* (cáncer y los peligros del tabaco). Si *Motoko-chan no Wonder Kitchen* os ha sorprendido, este cuarteto de cartuchos de SNES os va a dejar con los ojos como platos. ■

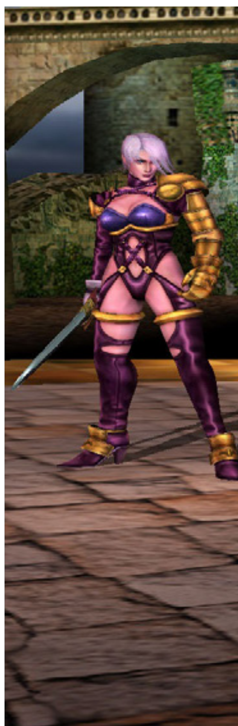
JOYAS OLVIDADAS

SOUL CALIBUR_

EL CAMINO DEL GAMER

Me pregunto cuánto dinero habré gastado en total en máquinas *arcade* cuando estas todavía rondaban por los barrios de periferia y los pueblos pequeños. Esa feliz época en la que **en cada bar había una máquina recreativa como mínimo**. Y ahí estaba yo, moneda en mano, haciéndome un hueco para optar a disfrutar en el siguiente turno.

Jugaba a *Circus Charlie*, a *Arabian* y a *Popeye* cuando visitábamos el pueblo de mi madre, en un pequeño bar cerca de nuestra casa. Jugaba a *Tapper* y a *Elevator Action* en mi ciudad natal, en una cafetería a la que mi madre solía llevarme para que mi prima y yo nos entretuviésemos mientras ella charlaba con mi tía y sus amigas. Pero mi camino como *gamer* se volvía más desafiante cada verano cuando viajábamos al pueblo costero donde solíamos veranear. Cerca de nuestra casa había un lugar donde los adultos podían tomar lo que quisieran mientras los niños se entretenían con todo tipo de videojuegos. Había tantas máquinas recreativas que eventualmente olvidé todos los mundos que salvé en ellas. **Pero hay una en concreto que no voy a poder olvidar jamás.**





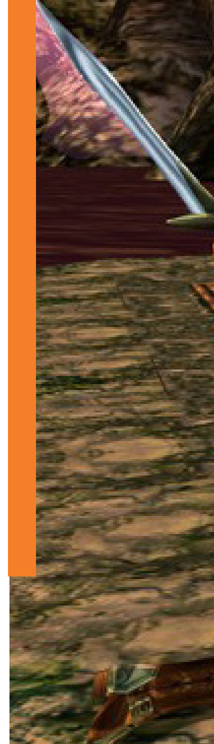
ORIGINAL DE ARCADE

POR **ÁNGELA**MONTAÑEZ

"¿QUÉ CLASE DE JUEGO ERA TAN DESAFIANTE?"

No sé qué año sería, pero todavía rondaban las pesetas por España, o eso creo recordar. Casi todas las noches iba al salón recreativo del pueblo costero donde veraneaba y siempre introducía un número ingente de monedas en decenas de máquinas *arcade* diferentes hasta que venía uno de mis padres a decirme que me estaba pasando o, en su defecto, que era demasiado tarde y teníamos que volver a casa. **«¡Espera a que me maten y ya voy!»**, solía suplicar para no desperdiciar el dinero, amén de para alargar la experiencia todo lo posible. Tendía a acercarme a los mismos videojuegos una y otra vez: *Tetris*, *The King of Fighters '98*, *Metal Slug*, *Puzzle Bobble*. A este último, por ejemplo, jugaba con mi prima. Y en *The Kig of Fighters '98* nunca, nunca, nunca pasaba de la tercera pelea. Mis experiencias con estas máquinas solían ser muy similares, una especie de día de la marmota lúdico, pero yo disfrutaba como la enana que era entre *joysticks* y monedas de veinticinco pesetas. Sin embargo, había una máquina especial entre todas ellas. Grande, imponente, con un asiento para relajar tus posaderas. Y si una máquina *arcade* tenía asiento es que iba para largo, ¿no? O eso deducía por mi experiencia con la máquina de *Tetris*, que estaba en la otra punta de la sala y también se alzaba entre las demás, con un asiento y un aspecto mucho más cuidado. Pero el primer juego que he mencionado no consistía en colocar piezas cuidadosamente; **era un título de peleas**. Los videojuegos de peleas que yo veía por aquel salón recreativo eran rápidos, dinámicos, un visto y no visto, y la demo de este juego parecia ser más de lo mismo. ¿A qué venía, pues, tanta parafernalia? **¿Qué tenía de especial?**

La curiosidad me reconcomía poco a poco cuando veía a mi hermano y a mi primo jugar a ese título. Lo asocié inmediatamente a un «juego para mayores», aunque no tenía pinta de ser muy sangriento para mí, o al menos no distaba mucho. Pero difícil… **Difícil tenía que ser un rato**. ¿Por qué si no iban mi hermano y mi primo a perecer constantemente en su camino a la gloria? Uno de ellos siempre ganaba cuando jugaban el uno contra el otro, pero luego el ganador seguía hasta toparse con el jefe final y **nunca resultaba victorioso**. A veces ni siquiera llegaba hasta ese último nivel. Pero lo dicho; cuando llegaba, un haz de luz y fuego que se tornaba en una figura humanoide utilizaba su titánica espada para derrotar con facilidad ya fuera a mi hermano o a mi primo, que maldecían ese destino inalterable. Y yo no lo entendía. ¿Qué clase de juego era tan desafiante como para que los dos jugadores a los que más admiraba fuesen incapaces de dominarlo?



ENVEJECIENDO COMO EL BUEN VINO DESDE 1998

IMPRESIONANTES GRÁFICOS Y UN **CONTROL IMPECABLE**

Uno de los motivos que propulsó a *Soul Calibur* al podio de los videojuegos arcade fue su imponente aspecto visual sumado a un sistema de combate cuerpo a cuerpo que haría las delicias de cualquier amante de los títulos de lucha.

Una noche le pedí a mi madre unas monedas para jugar, como de costumbre. Mi hermano y mi primo se quedaron con los adultos y yo marché en soledad allá donde se escuchaba el clásico ruido de un salón de recreativos. **Observé a mi alrededor**, estudiando metódicamente cada máquina arcade a ver qué videojuego sería el que me arruinase aquella noche. Mis ojos resbalaron por *Tetris* y *The King of Fighters '98*, dos habituales, y cayeron en ***esa* máquina**. Esa máquina que estaba ahí, esperando a algún ingenuo jugador lo suficientemente inconsciente como para probar suerte.

Algo me llamó la atención en ese momento. Creo que fue el recuerdo de que mi prima se encontró al lado de esa máquina una linterna para la Game Boy que yo no vi a pesar de estar plantada justo al lado. Y se la quedó, obviamente. **Era una niña y lo que veía se lo quedaba.** A mí me dio mucha rabia no haberla visto yo primero. ¡Si estaba plantada ahí! Ahí, justo al lado: «Justo aquí, sentada en la máquina esta que tantos dolores de cabeza le da a mi hermano y a mi primo. **Aquí sentada**, donde se pone el primer jugador».

Ahí estaba sentada de nuevo para avivar el recuerdo y, sin darme siquiera cuenta, **introduje una moneda en la ranura**. El panel de selección

"ME ENCONTRÉ UNA JUGABILIDAD DINÁMICA Y ATRACTIVA"

de personaje me exigió una decisión medianamente rápida. El juego era nuevo para mí, así que no tenía ni idea de qué hacer. Pasé rápidamente por cada personaje para ver su aspecto y **elegir aquel que me resultase más atractivo**, ya fuera por su físico, por sus armas o por su atuendo para el combate. Recuerdo unos pocos: una mujer con un ojo tapado por su cabello, un imponente caballero, un hombre extraño con unas enormes garras, una chica que me recordaba a Kitara, un samurái con un parche en el ojo...

Opté por aquel que me resultaba más familiar, ya que mi hermano y mi primo se lo pedían siempre que era posible: un joven fornido con el pecho descubierto, pantalón rojo, cabello lacio recogido en una coleta y una cicatriz en la mejilla. Curiosamente, y a diferencia de los personajes que estaba acostumbrada a ver en los videojuegos de lucha, no peleaba ni con sus puños ni con un arma convencional: su arma era una especie de **palo gigante** cuyo nombre desconocía y con el que hacía hermosos malabares que culminaban en golpes certeros. Cuando comenzó el primer combate **recuerdo que estaba incluso nerviosa.** Me iba a enfrentar cara a cara con el elenco de personajes que era capaz de dejar a mi hermano y a mi primo en las puertas de la victoria, unas que nunca llegaban a atravesar. Y yo no era una experta en videojuegos de lucha; cuando jugaba a *Street Fighter II* siempre me derrotaban más pronto que tarde y, como ya he mencionado, en *The King Of Fighters '98* era incapaz de superar el tercer nivel. Tampoco era un portento en *Mortal Kombat*, pero sí se me daba un poco mejor el *Tekken*, algo que me tranquilizó ya que este juego parecía ser un tanto similar. Y, en efecto, me encontré alegremente con una **jugabilidad igual de dinámica y atractiva**.

Encontré el juego especialmente sencillo de manejar, pues apenas con unos cuantos golpes al azar en el panel de control ya era capaz de conseguir que aquel muchacho al que manejaba ejecutase **los combos más impresionantes y gráciles que había visto en mi corta vida**. Maravillada estaba con su forma de manejar su arma y me ensimismaba viendo cómo combinaba diferentes golpes con esa suerte de *bō*. Daba a los botones al azar, sin ni siquiera mirar, mientras disfrutaba con el espectáculo que se erigía ante mis ojos: un golpe bajo, y otro, ▸

Imágenes del juego

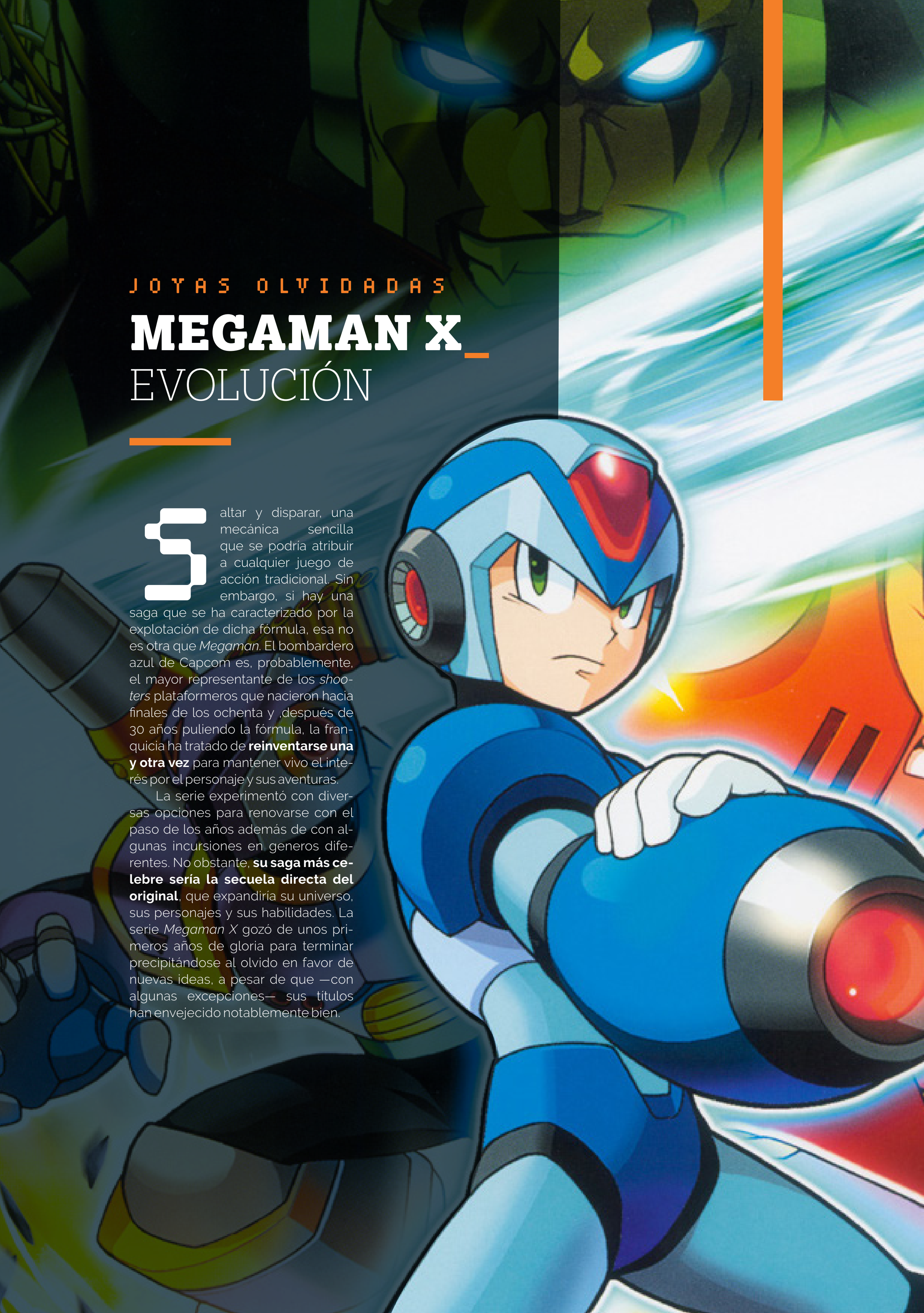




y otro, que aupaban cada vez más y más al rival hasta hacerlo volar por el cielo. A veces era mi propio personaje el que utilizaba su arma para volar y caer sobre su enemigo. **Me encontraba igualmente seducida por el propio entorno del juego**: un escenario tridimensional que se movía con los luchadores, que giraba, que mostraba planos picados, que se alejaba y acercaba según fuese conveniente. No estaba demasiado acostumbrada a ver algo tan atrayente en un videojuego de lucha.

Mi hermano vino a decirme que teníamos que irnos, pero yo supliqué que esperasen un poco a que algún rival acabara conmigo, pues estaba segura de que eso iba a ocurrir. No se lo pensó dos veces antes de aceptar el trato y se marchó entre risas, convencido de que **no duraría mucho más jugando**. Yo seguí avanzando a través de los niveles, derrotando un enemigo tras otro. Un tiempo relativamente corto que para una niña pareció todo un mundo. Lo que hoy sé que fueron apenas veinte minutos se me antojaron horas de sufrimiento, **toda una guerra**. Al cabo de poco tiempo vino mi padre a decirme que teníamos que irnos. «¡Espera a que me maten y ya voy!». Mi hermano insistió en que estaba haciendo trampas y había echado más monedas para seguir jugando pero yo juré y perjuré que eso no era así.

No me llevó mucho tiempo antes de llegar al jefe final. Apareció una corta cinemática mostrando cómo un haz de luz y fuego adoptaba forma humanoide y portaba una gigantesca espada. El nombre de **Inferno** apareció en pantalla y sentí cómo su imponente aspecto despedía un aura de terror solo apta para los más valientes. Yo, **impresionable pero con mano firme**, me enfrenté a ese diabólico ser como si se tratase de un rival cualquiera. **Me alcé fácilmente con la victoria** y un pequeño *ending* similar al que estaba acostumbrada a ver cuando mi hermano se pasaba el *Street Fighter II* en Mega Drive acompañó a los títulos de crédito. No me quedé a verlo porque mis padres tenían prisa, por lo que me levanté del asiento y me fui como si no acabase de realizar una gran gesta, mientras mi hermano y mi primo mostraban una pasmosa incredulidad desde la distancia. Y se indignaron cuando vieron que no le estaba dando la suficiente importancia al hecho de que había conseguido pasarme sin ninguna dificultad el para ellos insuperable ***Soul Calibur***■

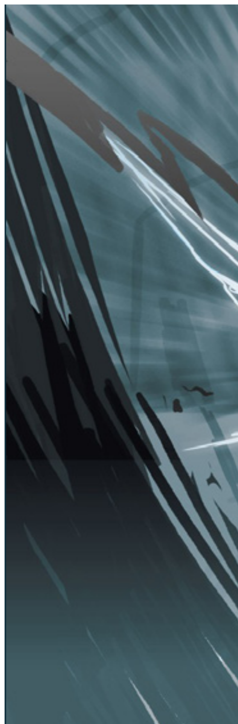


JOYAS OLVIDADAS

MEGAMAN X_
EVOLUCIÓN

Saltar y disparar, una mecánica sencilla que se podría atribuir a cualquier juego de acción tradicional. Sin embargo, si hay una saga que se ha caracterizado por la explotación de dicha fórmula, esa no es otra que *Megaman*. El bombardero azul de Capcom es, probablemente, el mayor representante de los *shooters* plataformeros que nacieron hacia finales de los ochenta y ,después de 30 años puliendo la fórmula, la franquicia ha tratado de **reinventarse una y otra vez** para mantener vivo el interés por el personaje y sus aventuras.

La serie experimentó con diversas opciones para renovarse con el paso de los años además de con algunas incursiones en generos diferentes. No obstante, **su saga más celebre sería la secuela directa del original**, que expandiría su universo, sus personajes y sus habilidades. La serie *Megaman X* gozó de unos primeros años de gloria para terminar precipitándose al olvido en favor de nuevas ideas, a pesar de que —con algunas excepciones— sus títulos han envejecido notablemente bien.




ORIGINAL DE SUPER NINTENDO

POR **JAVIER**BELLO

"APRENDIENDO A HACER ALGO MÁS QUE SALTAR Y DISPARAR"

Hace unos meses dedicábamos un reportaje a los primeros pasos del bombardero azul y las claves de su éxito. No obstante, el paso de los años **terminó por exprimir la creatividad del equipo** de diseño de Capcom hasta experimentar un progresivo decrecimiento en las ventas de la franquicia. Las entregas para la 8 bits de Nintendo fueron añadiendo diversas novedades a sus mecánicas como: el disparo cargado, la posibilidad de deslizarnos, nuevas capacidades para Rush y, por supuesto, montones de variopintas armas al derrotar a los jefes. Aun así, esto resultó insuficiente para mantener el interés del público. **Era hora de reinventar al personaje**.

Keiji Inafune y su equipo rediseñaron el universo de *Megaman* para poder acomodarlo a nuevas mecánicas y futuras entregas. En lugar de hacer borrón y cuenta nueva con un reinicio, decidieron crear una secuela para la saga mediante el traslado de su cronología a **cien años en el futuro**. Su ambientación sería menos infantil y buscaría llamar la atención de un público adolescente y de quienes habían crecido con el personaje. Así, nuestro robot saltarín favorito **pasaría a llamarse X** y pertenecería a una organización dedicada a eliminar a los androides que se habían alzado contra la humanidad.

Sin embargo, toda esta parafernalia no serviría de nada si su apartado jugable no hubiera participado de la reinvención. Por fortuna, Capcom había tomado nota del *feedback* recibido: aunque el planteamiento era el mismo que su predecesor, contaba con una serie de novedades que mejoraban la fórmula original.

En primer lugar estaba **el nivel dedicado al prólogo** del juego. Se trataba de una fase sencilla, donde se enseñaban las mecánicas básicas al jugador y se presentaba la premisa de la historia. Este simple añadido funcionaba como un excelente tutorial y nos preparaba para los desafíos por llegar.

Durante esta fase también se presentaba la primera gran novedad jugable: **la posibilidad de escalar muros**. Esta nueva capacidad convertía las secciones de plataformas en un plato más digerible al permitir corregir nuestro errores en el último momento. No obstante, su principal uso estuvo orientado a ampliar el diseño de niveles y **jugaba mucho con la verticalidad**, la búsqueda de secretos en zonas elevadas o el uso de este talento para combinarlo con nuestros saltos a la hora de sortear abismos o alcanzar lugares aparentemente inaccesibles.

Una de las características que heredó de la saga clásica fue el **disparo cargado**. Aparecido por primera vez en *Megaman 4*, ofrecía la posibilidad de aumentar la potencia de nuestros



disparos manteniendo pulsado el botón unos instantes. Este estaba disponible desde el principio y contaba con diferentes mejoras a lo largo de las entregas de esta nueva serie.

Sin embargo, se acusaba una importante ausencia: no podíamos deslizarnos por el suelo para salvar obstáculos o esquivar ataques. Esta carencia estaba relacionada con la que sin duda es **la seña de identidad más importante de esta saga**: las mejoras para la armadura de X.

Escondidas en los niveles podíamos encontrar unas misteriosas cápsulas que proyectaban un holograma del Doctor Light. en cuanto se entraba en contacto con ellas. El creador de Megaman le dedicaba unas palabras a su hijo para explicarle que estos elementos contenían **mejoras para su cuerpo**: cuatro piezas que potenciaban su casco, su armadura, sus brazos y sus piernas. Por ejemplo, las piernas nos proporcionaban el *dash*, un potente impulso que nos servía como esquiva y para aumentar la distancia de nuestros saltos. Esta capacidad estaría presente desde el principio en futuras entregas debido a su vital utilidad a la hora de desplazarnos y sortear plataformas.

El resto de partes **variaban entre juego y juego**, en especial el casco y la armadura. Los brazos y las piernas

LA NUEVA SEÑA **DE IDENTIDAD**

Uno de los aspectos fundamentales de la serie *Megaman X* es la recolección de piezas que mejoran las aptitudes del héroe y convierten la experiencia en toda una caza del tesoro cada vez que entramos en un nivel.

nos ofrecían mejoras para el *megabuster* o los saltos, con nuevos talentos como el *dash* aéreo o la posibilidad de cargar las armas obtenidas de los jefes para desatar devastadores efectos.

Esta mecánica transformó la jugabilidad de *Megaman X* y convirtió el tránsito de los niveles en **una constante búsqueda de secretos**, lo cual invitaba a revisitarlos una y otra vez. Además de las cápsulas, también podíamos encontrar mejoras para nuestra energía o subtanques que podíamos emplear para curaciones de emergencia entre otros añadidos.

La primera trilogía para Super Nintendo perfeccionó la fórmula tradicional con este nuevo sistema de mejoras, jefes opcionales, múltiples finales y varios secretos memorables. De estos últimos destacan **la obtención del Hadōken y el Shoryuken** como técnicas utilizables en un cariñoso guiño a *Street Fighter*, la serie de juegos de lucha de Capcom.

Sin embargo, otro de los elementos fundamentales de esta saga fue la **introducción de un nuevo protagonista: Zero**. Originalmente concebido por Inafune para ser el personaje principal de la nueva saga, finalmente se le asignó el rol de personaje secundario que ayudaría al héroe. Es bien sabido que **el diseñador ha reconocido que Zero es su personaje favorito** de la franquicia, algo que, curiosamente, terminaría siendo un sentimiento compartido por la base de fans. De esta manera, no resultó sorprenden-

te que, con el salto a PlayStation en su cuarta entrega, Zero contara por primera vez con su propia campaña y *set* de movimientos únicos, lo que resultaría en una experiencia completamente distinta a la de jugar con el icónico bombardero azul.

Muchos consideran esta cuarta parte como la mejor de la saga, ya que la potencia de la consola de Sony hacía lucir a los personajes y los escenarios de forma espectacular. Contaba además con secuencias de anime para su historia y la mencionada novedad de las dos campañas que duplicaban la vida útil del título.

La quinta parte, **concebida como el último capítulo de la saga por Inafune**, tardaría tres años en llegar a costas occidentales. Presentaba novedades como la obtención de pequeñas **mejoras intercambiables** tanto para X como para Zero, que, en esta ocasión, compartían protagonismo en una sola historia. Sin embargo, este hecho presentó algunos problemas. Por ejemplo, estas nuevas mejoras se obtenían rescatando a robots en los niveles, pero los jugadores no podíamos saber qué parte nos otorgaba cada uno ni se nos explicaba qué hacía la pieza obtenida, ya que, para averiguarlo, había que equiparla y experimentar con ella. El título también aquejó **problemas de aleatoriedad** a la hora de llevar a cabo dos objetivos de la historia que dependían de que recolectáramos una serie de piezas a tiempo, algo en lo que podíamos fracasar aunque obtuviéramos todo.

En cualquier caso, sería la sexta entrega la que empezaría a quitar el lustre a la saga. **Capcom precipitó su lanzamiento** después de que Inafune y varios miembros del equipo abandonaran el barco tras haber declarado que la quinta entrega sería la última. La compañía se cerró en banda y *Megaman X6* saldría en Occidente el mismo año que su predecesor, lo que saturaría el interés del público por la serie. Contaba con algunas novedades de interés, como **peligros añadidos en los niveles** conforme avanzábamos en la historia —supuestamente aleatorios— pero que podían suponer todo un reto incluso para los más veteranos. Así, presentaba varios **picos de dificultad frustrante** y arrastraba algunos de los problemas de la quinta parte.

Sin embargo, **el clavo definitivo en el ataúd** fue la séptima entrega. *Megaman X7* saltaba por fin a las tres dimensiones en PlayStation 2, luego de las quejas que Capcom había recibido al respecto. El juego resultante fue desastroso. Presentaba a **un nuevo personaje, Axel**, que no tuvo tanto éxito como Zero. X solo era jugable a partir de la mitad de la historia y **el título era notoriamente malo a nivel de jugabilidad**. Un diseño de niveles, controles y cámaras nefastos, así como una marcada lentitud en el movimiento contrastaban con la fluidez de las anteriores entregas. Sí que introdujo, sin embargo, una novedad importante: **poder jugar con dos personajes a la vez**. Por desgracia, esto no supo explotar su potencial.

Fue una lástima que la séptima entrega hiciera perder el interés por la serie, ya que *Megaman X8* llegaría un año después con un acabado excelente. **Dejaba de lado las tres dimensiones** en favor de una presentación en 2.5D para dar profundidad. Los tres héroes estaban disponibles desde el principio en equipos de dos y con capacidades bien diferenciadas. Contaba con **una ingente cantidad de secretos y piezas desbloqueables** para todos y hacía gala de un control preciso y fluido en sus movimientos. Toda una joya que muchos pasaron por alto debido al bagaje heredado. ■

"ZERO ES EL PERSONAJE FAVORITO DE KEIJI INAFUNE"



DISEÑADOR

KEIJI INAFUNE

...

Considerado frecuentemente como el padre de la criatura, Inafune comenzó su carrera como diseñador gráfico e ilustrador para la compañía.

—

"Megaman ya había sido diseñado por mi mentor, Akira Kitamura, cuando me uní al equipo. Tan solo hice la mitad del trabajo en su creación".

—

Además de su extensa labor en la serie clásica de *Megaman* y en la saga *Megaman X* creada por él, también fue el artífice de títulos de renombre como *Onimusha* y *Dead Rising*.



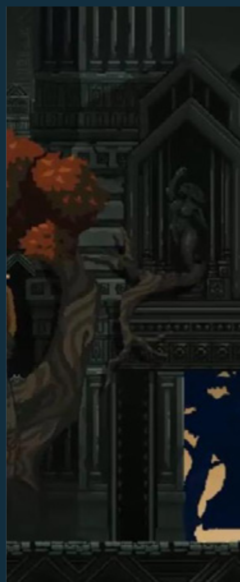
SER O NO SER UN

SOULS-LIKE

POR **DANIEL** ROJO

La estela que dejó *Dark Souls* ha aturdido a más de uno, originando comparaciones tan desafortunadas como la del *remake* de *Crash Bandicoot*. Quizás estemos encasillando como *souls-like* por encima de nuestras posibilidades. El caso de *Death's Gambit* es particularmente interesante porque parece obsesionado por asemejarse a las obras de Hidetaka Miyazaki. Pero, ¿hasta qué punto comprende lo que hace a la saga de From Software ser tal?





ROZANDO LA SUPERFICIE **DE UN TITÁN.**

Death's Gambit se muestra como la culminación del homenaje a la saga Souls, pero un análisis en profundidad muestra las radicales diferencias con la obra de From Software.

Sin lugar a dudas, en un primer vistazo *Death's Gambit* es una **adaptación milimétrica de las ideas de *Dark Souls*** a un entorno bidimensional en el que la verticalidad se explora a través del salto. Hay multitud de semejanzas: el diseño de niveles cargado de secretos y atajos, la gran dificultad que acarrea hasta el menor de los enemigos, el uso del escudo y la voltereta como mecánicas defensivas, la posibilidad de revivir en el último punto de control tras cada muerte, la descripción del mundo a partir de los escenarios y de las descripciones de ítems, los menús… Tal es el intento de autoencasillarse en el protogénero del *souls-like* que incluso se hacen referencias aún más descaradas, como bromear diciéndonos que tenemos que activar dos campanas. ***Death's Gambit* se entiende a sí mismo como un homenaje** y saca pecho de ello.

No obstante, escarbando un poco en los entresijos del diseño, podemos ver que ambos títulos son notablemente diferentes y que ***Dark Souls* no se ha labrado un género entero tan solo a base de elementos superficiales** como la dificultad, los atajos, o la presencia de jefes. Al menos para mí, la saga Souls ha causado un impacto tal por dos cuestiones: su concepción del movimiento y de su propio universo. Bajo esta premisa, tiene sentido ir desnudando a *Death's Gambit* para estudiar cómo trata estos tres pilares.

EL BAILE PERPETUO

Combatir con alguien cuerpo a cuerpo es muy semejante a bailar con él. Mientras que en un caso es necesario **estudiar, comprender y reaccionar** a los movimientos del compañero para apoyarse mutuamente y obtener un resultado estético, en el otro se necesita el mismo proceso para aprovecharse de los puntos débiles del otro y salir así victorioso. En un caso, el análisis corporal se utiliza para cooperar y, en el otro, para imponerse.

En ambos ejemplos, **la fuerza bruta es solo un componente más,** necesario para asestar un golpe suficientemente contundente o para conseguir ejecutar distintas técnicas de la coreografía. Sin embargo, hay numerosas artes marciales internas de origen oriental —como el *tai chi*— que apenas inciden en el componente cuantitativo y se centran en aprovechar rotaciones e inercias de los movimientos del rival para usarlos en su contra, convirtiendo el combate en un constante ceder al movimiento del enemigo. **Todo un baile por la supervivencia.**

Los videojuegos han basado mayoritariamente sus combates cuerpo a cuerpo en un pulso en el que ciertos retos solo pueden superarse gracias a golpear suficientemente fuerte, teniendo el nivel adecuado. La saga *Souls*, sin renunciar a esto —la fuerza es importante para pelear, claro—, impide al jugador li-



mitarse a superar los retos a base de *farmeo*. Es aquí donde entra el debate **dificultad VS exigencia,** y es que, efectivamente, *Dark Souls* requiere **un jugador que se involucre a nivel mecánico**, que no deje su sino a unas estadísticas internas que rigen el volumen muscular, sino que aprenda a **bailar con el enemigo.** Por ello, la saga de From Software hace tanto hincapié en las mecánicas de interacción con el enemigo. De hecho, los ataques más poderosos se consiguen respondiendo al movimiento del rival, y esta reacción no aumenta con los atributos —un *parry* siempre es igual de difícil de ejecutar—. Depende solo de nosotros y de nuestra lectura del enemigo a batir.

Death's Gambit calca las mecánicas de combate de la saga Souls, pero toma una decisión forzada por su bidimensionalidad: **eliminar las colisiones con el enemigo.** Es decir, en este título podremos atravesar al rival caminando y tan solo seremos dañados cuando este lleve a cabo un ataque que nos alcance. De esta forma, el combate acaba siendo **un poco caótico,** superponiéndonos con el enemigo constantemente o atravesándole sin querer tras un combo. Esto, que es bien habitual en tantos títulos, hace imposible concebir las batallas como una sucesión de respuestas orgánicas, puesto que somos menos sensibles al tacto de cada enemigo.

"EN DEATH'S GAMBIT ES CASI IMPOSIBLE BAILAR"

En *Dark Souls*, cada ataque y armadura pesan, cada contacto con el contrincante se siente hasta la médula. **En *Death's Gambit* todo es menos visceral y es casi imposible bailar.** El único jefe que me concedió un baile apasionante fue el Caballero Oscuro, que me costó más de una veintena de duros ensayos.

UN RELATO HUECO

Antes de rescatarnos de la prisión del refugio de los no muertos, Óscar de Astora nos dirá que formamos parte de una profecía. No obstante, al llegar a la tierra de Lordran pronto se nos bajarán los humos: aunque quienes quieren que avivemos la llama no dudarán en ensalzar nuestro ego, aquellos que desean la llegada de la edad de la oscuridad o que, simplemente, han perdido toda esperanza nos dirán que **no somos nadie**, tan solo un no muerto más. Lo que es innegable es que, incluso si fuésemos un elegido para avivar la llama original, **ni somos el primero ni seremos el último.**

La saga Souls tiene este **deje existencialista** tan característico. No importa nada de lo que estamos haciendo, pues tan solo servirá para retrasar lo inevitable y, aún así, lo hacemos porque de algún modo **preferimos creer que nuestros actos tienen trascendencia**, que somos especiales. Pero no hay propósito. Tan solo estamos aquí de casualidad.

Las descripciones de ítems como relato del mundo no es algo importante en sí mismo —muchos otros juegos lo llevan haciendo décadas—, pero cobra valor al darnos cuenta de que es lo único a lo que podemos aferrarnos. El verdadero protagonista es aquello que está fuera de nuestro intrascendente personaje: Lordran —Boletaria, Drangleic, Lothric, Yharnam—. El hecho de que **lo único que importa está fuera de nosotros** y que nuestro paso por el mundo tan solo sea parte de un ciclo orquestado es lo que dignifica esa narrativa en escenarios, ítems y actitudes de los enemigos. El diseño del juego fuerza al jugador a buscar fuera de sí el sentido de su viaje.

Death's Gambit pretende mantener este modelo narrativo, pero

NO SOMOS NADIE

EL EXISTENCIALISMO **COMO MECÁNICA.**

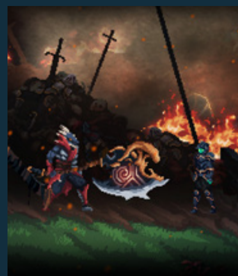
le añade además una **trama lineal** bastante marcada sobre el protagonista que manejamos, del que conoceremos sus miedos, su destino y su objetivo. Una pequeña decisión de diseño como la de añadir este hilo argumental hace que todo lo que construye en torno a su universo se oscurezca y carezca de significado.

Algo parecido le pasa con la forma que tiene de tratar a la muerte. *Dark Souls* nos deja claro a nivel mecánico que más vale que nos esforcemos un poco, pues morir implica a menudo perder todo el progreso, tener que volver a invertir el tiempo en repetir zonas complicadas o largas y ver un humillante «has muerto» en pantalla. *Death's Gambit* **parece tener un culto mucho mayor a la muerte**, pues desde el principio la trama se plantea como un pacto con la parca que nos hace inmortales hasta completar la misión que se nos ha encomendado. Sin embargo, esta decisión narrativa **no se ve apoyada por actitudes mecánicas**, ya que renacer tras la muerte apenas lleva un segundo que ni siquiera interrumpe la música y además las pérdidas son mucho menores. La importancia que tiene morir a nivel jugable es despreciable frente a la que el juego parece narrar.

Death's Gambit es posiblemente el juego que más ha tratado de emular la experiencia *Souls* y aún así, en un **análisis comparativo,** no hace sino perder enteros. Por supuesto que, atendiendo a sus valores individuales, es uno de los juegos que más he disfrutado en lo que va de año. Pero, al final, es incapaz de trascender, de resultar tan profundo a nivel de diseño como la obra a la que se empeña en imitar. Pero es que, como he tratado de argumentar, asemejarse a *Dark Souls* es mucho más que decir cuánto te pareces. Hay un calco superficial, pero no han sabido replicar los pilares últimos que hacen que las obras de From Software sean obras maestras.

Es una lástima que una obra tan ambiciosa y prometedora quede fagocitada por el titán al que intenta replicar. Una obra divertida y retante, sí, pero que acaba resultando algo insípida y tan superflua como la imitación de la que se enorgullece. ■





Grandes oasis de ingenio
—
Death's Gambit aporta determinadas ideas propias muy valiosas, especialmente en sus jefes. En varios de ellos el escenario será absolutamente clave, otro introduce un sistema de polarización eléctrica que modifica el daño recibido y emitido...



LAS DOS CARAS DE LA

SIMULACIÓN

POR **DANIEL**ROJO

Según el videojuego madura y se toma en serio a sí mismo, se eluden ciertas prácticas que antaño eran casi definitorias del medio. En general, en pleno 2018 existe ya un lógico rechazo hacia las mecánicas que alargan artificialmente nuestra experiencia jugable con actividades vacuas. Así, puede sorprender que un género como la simulación esté pariendo precisamente en estos años algunas de sus obras más ingeniosas y exitosas.



GRAVEYARD KEEPER

PERSIGUIENDO UN ÚNICO OBJETIVO.

G*raveyard Keeper* es uno de los videojuegos **más ambiciosos** que he jugado nunca debido a su infinidad de mecánicas. En él, encarnamos a un pobre hombre que se ve atrapado súbitamente en un contexto medieval, sin poder volver a la actualidad y con la carga de ser el enterrador local. En esta premisa se arraiga una **multitud de opciones jugables.**

Como sería una pena enterrar a los cadáveres sin donar sus órganos a la ciencia, el título nos permite manipular un poco a los muertos **extrayéndoles diversos órganos.** Estas prácticas generalmente empeorarán las propiedades de los cadáveres, pero nada que un buen **embalsamamiento** no pueda subsanar. En cualquier caso, si se pudre demasiado siempre podemos **incinerarlo** —o, bueno, tirarlo al río—.

Los cadáveres no llegan solos, sino que los trae un burro comunista que se pondrá en huelga si no le damos una ración de zanahorias como pago en negro. Esto lleva directamente a la **faceta horticultora** de *Graveyard Keeper*. No solo tendremos multitud de hortalizas para cultivar, sino que además existe todo un **sistema de fertilización** para acelerar los procesos de crecida y obtener productos más valiosos para, bastante avanzado el juego, venderlos en nuestra propia tienda o, en el caso del lúpulo y las uvas, hacer bebidas fermentadas con ellos.

Podría seguir describiendo cada elemento del juego una eternidad. Por motivos de espacio, será mejor resumir: hay todo un **sistema de alquimia** —que nos obliga a probar combinaciones de materias primas hasta dar con una válida—; de **mazmorreo** —en el que descendemos unos niveles acabando con enemigos y obteniendo algunos ítems únicos—; de **pesca**; de **cocina.**.. Pero, por si esto fuera poco, además **regentaremos una iglesia** cuyos sermones semanales es necesario escribir y nos proporcionan diversas ventajas pasivas para



"NO SIRVE FOCALIZAR EL DISEÑO EN AMPLIAR LAS OPCIONES JUGABLES CUANDO LA NARRATIVA LAS TRATA TANGENCIALMENTE"

los días venideros. Y, claro, habrá que tener la iglesia y el cementerio debidamente cuidados para que cada vez se unan más feligreses y las oraciones tengan más efecto, amén de las propinas que sueltan. Y no olvidemos organizar alguna **quema de brujas** de vez en cuando que, según el santo inquisidor, están quedando tristemente desfasadas...

El problema principal de este juego no es tanto la dificultad que tiene para mantener cohesionados elementos tan dispares, que también, sino más bien la forma de relacionarlos con el verdadero motor del juego. *Graveyard Keeper* ofrece **un objetivo claro y urgente**: conseguir volver al lugar al que pertenecemos, lo que centra la atención sobre las misiones que nos dan los personajes que nos pueden ayudar a solucionarlo todo. De poco sirve focalizar el diseño en ampliar hasta el extremo las opciones jugables cuando la propia narrativa las trata tangencialmente, pues las misiones no son más que **insatisfactorias e interminables secuencias de favores irreverentes** que requieren, en definitiva, una barbaridad de tiempo hasta que se obtiene la tecnología necesaria. Además, ni siquiera sirven para engrasar un poco el paso de las innumerables mecánicas por el gaznate del jugador.

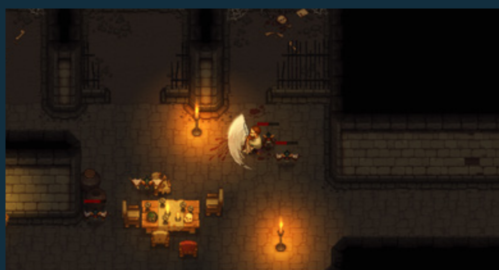
Graveyard Keeper cae de lleno en el peligro de la simulación: se convierte en un cúmulo de malas decisiones mecánicas que convierten la experiencia en un tedio cuya única motivación para avanzar es **la inercia.** De recado en recado hasta que termina, tal y como pasaba con *Deiland.* Es **ingenioso**, tiene **sentido del humor** y está cargado de **buenas ideas,** pero sostener un título que me ha durado más de 60 horas requiere mucho más que eso.

Slime Rancher, teniendo menos ingenio, consigue **una obra estructuralmente redonda y satisfactoria.** Su mayor mérito es decirle al caminante que disfrute del camino, y lo comunica perfeccionando una sola mecánica: **la crianza de limos.**

En este título dispondremos de una granja enorme en la que podemos organizar, almacenar y criar en cantidades industriales a unas criaturas llamadas limos. Estos no se encuentran directamente en la granja, sino que están desperdigados a lo largo del mundo del juego, y tendremos que **salir a explorar para encontrarlos** y llevarlos a casa. En dichas expediciones también hallaremos diversas gallinas para criar y frutas y hortalizas para cultivar, que servirán para alimentar a los limos, pues cada uno de ellos come diferentes alimentos.

Si bien dar de comer a los limos hace que suelten plorts que podremos vender por dinero de juego, esta riqueza no sirve más que para cuestiones estéticas y para conseguir algún logro. Es decir, lo que *Graveyard Keeper* establecería como su centro neurálgico, *Slime Rancher* **apenas le da importancia.** Pero, entonces, ¿cuál es la motivación para avanzar?





Bromeando un día con mi pareja sobre este artículo, me recomendó que incidiese en **lo adorables que son los limos.** Y es que esa es la clave de la simulación: que quiera seguir encontrando limos por el mero hecho de que son adorables. Además, es posible combinar dos seres de distinto tipo para obtener uno grande híbrido, lo que aumenta la curiosidad y anima a probar combinaciones.

Pero **el motor no es estrictamente estético**: cada uno de los limos se comporta de manera distinta —unos necesitan soledad para criarse debidamente, otros son radiactivos, otros se vuelven invisibles, otros estallan, otros organizan vendavales...—, y conseguir tenerlos contentos y controlados a todos para que no se salgan de sus jaulas es una tarea que satisface mucho cuando se lleva a cabo.

Graveyard Keeper y *Slime Rancher* muestran cómo un buen diseño base acaba seleccionando qué obras caen a cada lado de la fina línea que separa un buen juego de una experiencia inerte que se mide al peso. Al final, tras muchos otros simuladores a las espaldas, creo que la única forma de conseguir que una obra de este género esté realmente cohesionada es **regodearse en la rutina**, convirtiéndola en el verdadero interés. Sin embargo, esta conclusión nunca se había evidenciado tanto hasta poner negro sobre blanco las dos caras de la simulación. ■

"LA CLAVE ES CONVERTIR LA RUTINA EN EL OBJETO DE INTERÉS"

SLIME RANCHER

CAMINANTE, SE HACE CAMINO AL ANDAR.



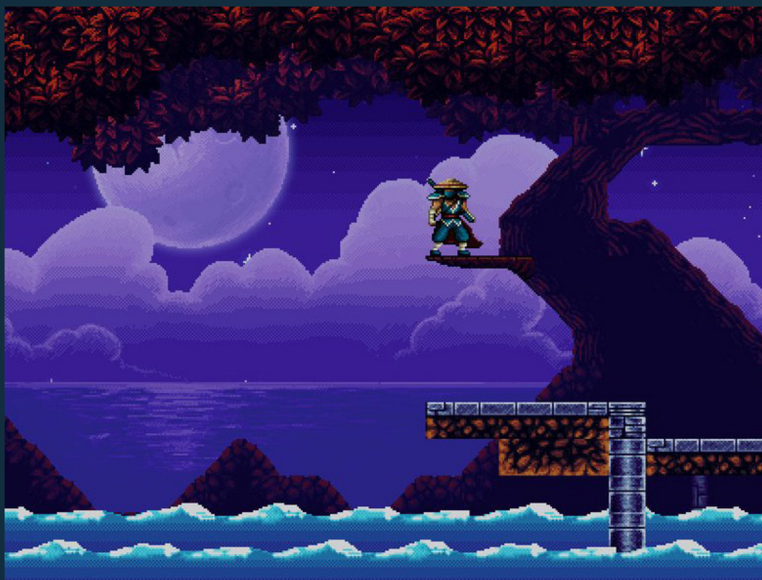


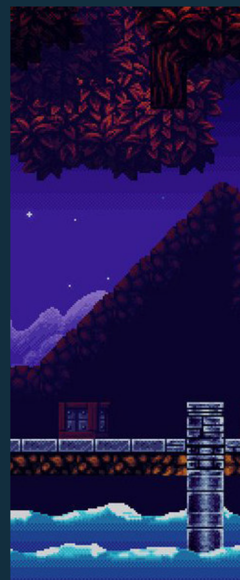
NEO-RETRO SUBLIMADO

THE MESSENGER

POR **CARLOS** FORCADA

Como cuenta desde el título, *The Messenger* es portador de varios mensajes. Llegan en muy buen momento si es que son advertencias, ya que hace tiempo que creo que **lo del neo-retro necesita de una obra así** para terminar de cifrar el código. Apelar a la nostalgia no es a estas alturas evocación pasajera, sino **moda duradera** con resortes más que revisados, y de ahí el éxito de *Shovel Knight* o el prestigio creciente de personajes como nuestro Locomalito.





THE MESSENGER: ENTRE MENSAJES ANDA EL JUEGO

La nueva estrella de la escena Neo-Retro se plantea viejos convencionalismos en una aventura que, sin ser totalmente redonda, consigue tomar asiento entre los mejores indies del año.

E**l código de lo retro** se ha reinterpretado con mucho acierto en esta segunda juventud que ahora atraviesa, pero ya mira a los ojos a los peligros más consustanciales a toda moda que se cuestione su trascendencia. En este caso, el más evidente es con toda seguridad el de la reiteración, pero me parece mucho más temerario el anquilosamiento en las estéticas más recurrentes, que **ya empiezan a oler a naftalina**. Algo de esto nos quiere contar *The Messenger*, un juego con aristas que, al final, muestra muy buenas hechuras y muchísima más profundidad de la que aparenta su argumento.

La última producción de Devolver viene a cerrar un momento sorprendente, por lo mucho que **se ha ido de las manos la calidad de los videojuegos 2D** más recientes. Ya era algo exagerada esa casi coincidencia en el mercado de dos sobresalientes claros como *Dead Cells* y *Guacamelee! 2* con pocos días de diferencia, cuando de repente… nos topamos con otro indie de los que dejan huella a quien se deja llevar por sus encantos. **Otro monumento al ayer** que en esta ocasión quiere ser más variado de lo habitual a nivel visual, permitiéndose de paso exhibir un diseño de los que dejan poso, ya que llevará al jugador más observador a **reflexionar incluso sobre sus defectos**. Con todo esto en la funda de su katana, el mensaje que trae este ninja que se enfrenta a todo un cantar de gesta que se transforma por completo en pleno nudo, se dirige más bien a dos sectores muy definidos dentro del medio: jugadores retro y desarrolladores que se aventuran en estas estéticas. Ellos son los destinatarios de sus consejos.

The Messenger gasta pocas energías mostrando sus armas iniciales, sabedor de que no son pocas: la estética siempre atractiva de **unos 8-Bit idealizados**, el claro homenaje a los ***Ninja Gaiden*** de la vieja NES y unos niveles muy bien diseñados… pero sin pasarse. Son escenarios trazados de principio a fin para sacar partido a un gesto tan magistral que resulta imposible no pensar, al final del juego, que se le podría haber sacado más provecho: el doble salto condicionado a golpear algo (vivo, inerte o no-muerto) con nuestra katana. A nivel visual, con *The Messenger* estamos sin duda ante **la mejor recreación que hemos visto desde *Shovel Knight*** de la estética de la NES, con ese punto adaptado a la actualidad del que también hacía gala el caballero de la pala. Su perfecta fluidez, pase lo que pase en pantalla, así como la estabilidad de la imagen o la ausencia total de parpadeos, hacen que nadie que haya pasado horas ante una vieja consola de Nintendo pueda pensar que sus juegos se veían exactamente así. No es tontería, y creo que no deberíamos perder nunca de vista que toda esta escena Neo-Retro, salvo excepciones, ha fijado **una mirada al pasado mu-**

DE *SIDESCROLLER* CLÁSICO **A METROIDVANIA CON TRUCOS NINJA**

Aunque a veces sufre con el cambio, *The Messenger* llega a la orilla sano y salvo, demostrando su buen hacer con una jugabilidad a prueba de bombas y un acabado espectacular.

cho más estética que exacta en ese código del que hablaba antes. *The Messenger* se salta claramente muchas limitaciones de hace décadas, y hace muy bien en **evocar el pasado con alguna licencia**, como se hace en otros medios audiovisuales. Pero de lo anterior debería entenderse que nadie que juegue hoy a estos juegos puede interpretar sus sensaciones como si se tratasen de un viaje total al pasado: no lo son, y quien así lo crea necesita una rápida cura a base de una medicina muy simple: más horas ante una NES no emulada. En este caso, posiblemente también ante una Super Nintendo.

Incluso sus propios personajes saben que *The Messenger* habla al pasado del medio **alternando entre dos estéticas tan definidas como veneradas** al extremo. Llegado un momento hacia la mitad de la aventura, el juego nos explica el misterio tras esos sitios sospechosos por los que no sabíamos cómo pasar, casi al mismo tiempo que nos enseña su verdadera ambición visual y musical: un fantástico salto en el tiempo entre dos generaciones de videojuegos. La primera parte de *The Messenger* es soberbia, con unos niveles y jefes mucho más que divertidos con un verdadero regusto retro, volcado en dos conceptos que a todos nos chiflaban en los juegos antiguos: jefes que parecen totalmente sobredimensionados y muertes aparentemente injustas que no lo son tanto. **Es un fantástico ejercicio de diseño** el de esta especie de primer acto que podría ser un juego independiente por sí solo, pero su principal defecto viene poco después, y lo va a sentir en sus mandos cualquiera que se ponga ante todo esto.

Es un momento maravilloso el de la primera vez que vemos la estética 16-Bit en *The Messenger*. Seguramente recordará algo diferente a cada cual, pero a mí me pareció una mezcla entre la luminosidad de los templos de los juegos de Square y Enix y los personajes de ese pedazo de arcade para SNES que es *Hagane*. Después vendrán **muchas referencias**: los infiernos de *Demon's Crest*, algunos recuerdos más de la Capcom de entonces, los ninjas de Taito... un montón, en definitiva. Desde este momento de liberación, el juego se va gustando más y más en su **homenaje al colorido** y las maneras de Super Nintendo, y de hecho llega a momentos **visualmente idealizados** que tampoco habría podido alcanzar el venerable Cerebro de la Bestia. El problema es que este momento tan bello en lo visual no escala igual de bien a nivel juga-

> "ALGUNAS MELODÍAS SON SENCILLAMENTE IMPRESIONANTES"



ble al convertirse el juego al *metroidvania*. Puede ser que *The Messenger* haya recibido ya algún palo malévolo por todo esto que cuento, pero es indudable que **la oleada reciente del subgénero ha establecido un listón ridículamente alto**, y precisamente por eso no debería el juego explicarse tan mal como lo hace en sus primeros escarceos con el mapeado no lineal. Tira hacia atrás ese *backtracking* que se siente un poco forzado con unos paseos claramente excesivos, un mapa que no ayuda demasiado (hay que comprar cosas que deberían estar ahí de entrada) y lo poco claro que nos queda cómo ir de un sitio a otro. Cosas, en definitiva, que nos desviarán de la diversión un buen rato, pero creo que no son suficientes como para cargarse todo lo bueno que el juego había hecho hasta entonces, ni mucho menos para tirar a la basura lo maravilloso de lo que consigue después.



"EL CAMBIO DE ÉPOCA GRÁFICA NUNCA DEJA DE SORPRENDER"

Pasados los momentos confusos, las cosas vuelven pronto a su cauce. De hecho, la segunda parte del juego es un gran pretexto para enseñarnos **la verdadera dimensión del mapeado**, y lo cierto es que las zonas más brillantes (como ese infierno de carreras sobre la lava o el sensacional templo subacuático) las encontramos ya casi terminando una aventura muchísimo más lineal de lo que aparenta: incluso tras el salto al *metroidvania* el juego sigue proponiéndonos unos niveles más bien delimitados con características propias. **Sabotage Studio ha volcado sin disimulo sus mejores idea**s sobre la estética 16-Bit que brilla en los niveles finales, y esto lo veo como un claro mensaje a las estéticas olorosas de las que hablaba antes.

Después de 25 horas de juego, lo más importante es otra cosa. Creo que *The Messenger* trae una nota muy concreta en el pergamino, y es esta: **a partir de ahora sólo vale lo sublime**. Juegos mucho más que solventes han pasado sin pena ni gloria, y hasta estudios tan respetados como Wayforward han mordido el polvo con títulos que merecieron algo más, como *The Mummy Demastered*. **La profundización en las mecánicas del pasado no admite ya a los titubeantes**, y ese es sin duda el gran mensaje que late dentro de esta obra maestra imperfecta, con desafíos adicionales claramente mediocres en comparación con el resto del juego y que se salva de venirse abajo porque prevalecen sus mecánicas sobre sus momentos de indecisión. Aunque molestan, al final se compensan con cosas como lo bien que manejamos el gancho para movernos en un mundo que adquiere verticalidad por momentos, o la gracia con que sufrimos esas muertes *cheap* pero luego rateamos con los segundos de inmunidad para superar un momento de apuro haciendo alguna trampilla. Creo que esa es la advertencia que contiene el pergamino que luego resulta ser un mapa, por muchas bromas que haga el gremio de tenderos del juego. En definitiva, *The Messenger* **es una carta abierta a jugadores y desarrolladores**, los mismos que en ocasiones rechazan de plano propuestas como esta —a pesar de declararse amantes de lo retro— o lanzan nuevas joyas bidimensionales a un mundo que empieza a estar algo saturado. Valoraremos sus mensajes en el futuro, sea éste de 16 bits o de 160 teraflops. ■



Un diseño trabajado

—

Los mejores niveles de *The Messenger* están al final de la aventura, cuando el juego ha enseñado todas sus cartas de juego que aprovechan con maestría incluso las imperfecciones del pasado.



Cocina Geek

Companion Cube Cookies

por Gemma Ballesteros

Es cierto, lo del pastel era mentira. Pero no quiero que te sientas mal, así que he preparado unas galletas. Porque puedo. Pero sólo para mí. ¿Qué quieres probarlas? Hazlas tú mismo.

Necesitamos

- *250 gr. de mantequilla a temperatura ambiente*
- *250 gr. de azúcar glas*
- *1 huevo mediano*
- *650 gr. de harina tamizada*
- *2 cucharadas de agua de azahar*
- *Fondant gris claro, gris oscuro y rosa.*

¿Eres vegano?

- *Sustituye la mantequilla por margarina en igual cantidad.*
- *Sustituye el huevo por un plátano maduro.*





Comenzamos preparando la masa para la galleta, mezclando la mantequilla con el azúcar

Cuando esté blanquecina incorporamos el huevo, el agua de azahar y la harina. Metemos la masa en el frigorífico durante media hora envuelta en *film* transparente hasta que se endurezca.

Estiramos la masa con el rodillo y cortamos cuadrados con ayuda de un cortador de pastas

Sobre papel de horno, le realizamos los siguientes cortes a la mitad de nuestros cuadrados sin mover ninguna de las piezas resultantes: cortamos las esquinas en forma de cuadrado, un círculo central y otro más grande que coja las esquinas de los cuadrados.



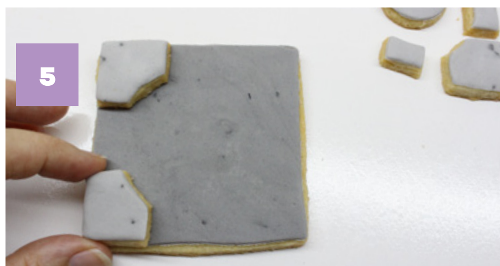


Horneamos todas las piezas de las galletas

A 180ºC durante 8-10 minutos (las piezas pequeñas se hacen antes, así que hay que estar pendientes) y después las dejamos enfriar.

Preparamos el fondant en dos tonos de gris y rosa para las líneas centrales y el corazón

Cortamos de gris oscuro un cuadrado del mismo tamaño que la galleta y de gris claro las piezas del mismo modo que en el punto 2, ya que las piezas resultantes deben ser coincidentes con las de galleta.





Ahora podemos ir uniendo cada pieza con su homóloga en fondant

De modo que nos queda un cuadrado grande con fondant gris oscuro y las pequeñas que irán encima con fondant gris claro. Unimos las piezas pequeñas sobre el cuadrado grande con ayuda de un pincel y unas gotas de agua.

Instalamos las líneas rosas cruzándose

A continuación ponemos las piezas más pequeñas que hay entre los cuadrados. Finalmente, la última pieza que corona nuestro cubo de compañía es el círculo central sobre el que descansa su característico corazón rosa.

¿Cuando una saga se agota...

¿Qué pasaría si Nintendo hubiese descontinuado a Mario?



MIGUEL**ARÁN**
Redactor

Sí. *Mutatis Mutandis*. Resulta sencillo denostar el concepto de evolución de una saga si uno se dedica a seleccionar **ejemplos concretos** que salieron rematadamente mal. Forzar un salto evolutivo es siempre una apuesta arriesgada para el desarrollador. Pero ello no debe empujar a los jugadores a la intransigencia, por varias razones.

Muchas veces es necesario aplicar **cambios radicales en mecánicas jugables** para seguir siendo fieles a la esencia sin que esta pierda su vigencia. Las nuevas tecnologías nos dan herramientas para alzar a los videojuegos a una nueva escala permitiendo expandir y desarrollar el concepto original con más ambición que nunca. ¿Alguien se imagina que Nintendo hubiera decidido descontinuar la saga Mario en vez de reinterpretarla? ¿Y si hubieran concluído que un plataformas 3D con tanta exploración aburriría a sus jugadores?

No menos importante es el factor humano. Somos animales de costumbres pero cada vez es más difícil sorprendernos en un mercado que bulle en cantidad y calidad. A veces los responsables de una saga optan por un viraje radical en su ambientación en busca de nuevos públicos; o introducen elementos rompedores en el argumento o su estructura, con el fin de **provocar un mayor impacto** en el jugador. Esto puede contrariar al fan de toda la vida si los cambios no están alineados con sus gustos, lo que no implica que sean —objetivamente— a peor.

Tampoco podemos obviar que el rumbo de una saga no lo decidimos sus usuarios. Son sus creadores y los propietarios de la licencia. Los primeros tienen autoridad moral—y los segundos, legal— para hacer lo quieran con ella. Como jugadores **votamos con nuestra cartera** a las propuestas que más nos atraen, pero ahí termina todo nuestro *feedback* creativo.

Sí. La senda del progreso está jalonada de fracasos: franquicias que vendieron su alma al género de moda y nunca la recuperaron. Pero la alternativa es incluso peor: **el inmovilismo** y la 'nichificación'. Una saga que no logre atraer a nuevos jugadores decaerá tarde o temprano. A veces ni los atraes ni retienes los que ya tenías... pero esa incertidumbre siempre será mejor que **la certeza del olvido**.

...renovarse o morir?

Si algo no funciona, morir es la solución



A.**CASTILLO**
Responsable A Fondo

No **Evolucionar es inevitable**. Lo hacemos nosotros como seres humanos, lo hace nuestro entorno y todo lo relativo a las aficiones. Es así. Llega tal punto en el que sentarse y dilucidar el siguiente paso es tan real como la vida misma. Ciñéndome estrictamente al mundo de los videojuegos, algunas de las marcas más exitosas del panorama también vivieron (y viven) ese mismo proceso. *Final Fantasy, Mario, The Legend of Zelda* o el reciente *God of War*... Junto al cambio de *hardware*, nuevas ideas y conceptos se trasladan a la fórmula original, pero en la práctica siguen siendo en líneas generales lo mismo. Es por ello que sus seguidores siguen fieles a sus andanzas como el primer día.

Lo que no puede consentirse son los cambios deliberados por la corriente de moda de un momento histórico en concreto. **¿Acaso *Dragon Quest* ha cambiado un ápice en sus ya 32 años de recorrido?** En absoluto. Sigue siendo la experiencia densa, clásica y pura del RPG japonés. La cuestión reside en adaptar tu fórmula a las mejoras que se proporcionan hoy día, no desechar el pasado. Tirando de biblioteca, encuentro cientos de ejemplos donde la evolución desconsiderada termina afectando a su imagen. En concreto, una me duele más que todas: *Halo*.

Si su creador tiene la autoridad de hacer y deshacer a su antojo, ¿qué hay cuando existe un relevo y la marca pasa a otras manos? **343 Industries** se autoproclama como los verdaderos amantes de la franquicia y lo único que están mostrando es una ignorancia completa por los cimientos que convirtieron a *Halo* en una referencia a nivel global. Deleitar a los neófitos es peligroso, ya que al no sentir ninguna atadura emocional con la marca, son un público volátil que termina yéndose a lo que conoce, mientras que los veteranos no se encuentran cómodos con el rumbo tomado.

Por tanto, **evolución, sí; renovación, no.** Si algo no funciona, dejarlo morir es la vía más honorable. ■

EL REDUCTO DE SHANXI



PAZ BORIS

Una de las más grandes expertas de *Mass Effect* en el panorama español y reconocida periodista del sector. Sin embargo, su amor por la obra de BioWare palidece al lado del que siente por su perra Inna. Comandó la revista *Gamer*.

La inmediatez por encima de la fiabilidad de la información

La trivialización de la prensa

Cuando empecé a estudiar la carrera de Periodismo había una asignatura que se centraba en los aspectos más básicos de la profesión, desde la clasificación de artículos (reportajes, crónicas...) hasta libros de estilo o teorías relacionadas con el objetivo de informar. Una de ellas, que aun años después sigo teniendo grabada en la memoria, es la de la Agenda Setting, que no puedo evitar recordar cuando leo diariamente las noticias publicadas en diversos medios de videojuegos. Pero antes de entrar en materia, un repaso rápido de lo que establece esta teoría, que seguro que no sorprende a nadie: **los medios de comunicación tienen gran influencia en el público al decidir qué tiene y qué no relevancia informativa**. Mediante su aparición en los informativos, periódicos, etc. y especialmente el tiempo que se le dedica (ya sea en minutos o días) esa noticia particular comienza a ocupar un mayor espacio en la mente colectiva, dejando otras más importantes en segundo plano porque apenas reciben unas pocas palabras. El punto básico de esta teoría es el control deliberado de la información y **quizá es algo que en la prensa de videojuegos no sea algo que ocurra de manera tan cruda**, pero sí tenemos un problema a la hora de establecer las prioridades informativas y la relevancia que se les otorga en la portada y las secciones de noticias.

No hace muchos años surgió una nueva página web especializada en videojuegos. Bastante por detrás de las páginas más leídas, cierto, pero no tanto como para ser olvidada. En aquel entonces este medio decidió diferenciarse de las demás con la actualización constante de su sección de noticias, utilizando para ello cualquier información, imagen o dato que estuviera relacionado remotamente con videojuegos. **Una práctica que fue muy criticada por algunas personas del sector**, pero que no impidió que ésta continuara su estrategia hasta conseguir un buen posicionamiento y un público fiel.

La información relevante para el lector, sean nuevos lanzamientos y "crisis" en el sector quedaba en un segundo plano, relegada por la urgencia de estar permanentemente actualizados. Es curioso cómo, más de un lustro después, buena parte de las demás páginas relacionadas con los videojuegos (incluyendo las que tienen una larga carrera a sus espaldas) **han terminado adoptando esta estrategia con tal de tener un flujo de información y visitas continuo**.

Seamos claros, más que curioso es terrible. Día tras día vemos cómo las portadas y secciones de noticias se llenan de artículos que ▸



dan más importancia a un tuit jocoso, una teoría fan o un vídeo viral que a la situación actual de la industria del videojuego. Páginas llenas de artículos titulados "Hicieron X y pasó esto" o "Un fan crea Z y se convierte en viral" que llevan a un nuevo nivel el *clickbait* porque ni siquiera es relevante para el devenir de la industria ni necesario para que el lector sea consciente de la situación actual de sus estudios predilectos o los desarrollos que más espera.

No me engaño. Sé que esta situación lleva años gestándose y que no debería sorprenderme (ni a mí ni a nadie) que se destaque más un contenido viral que algo trascendental debido a la llamada por muchos "tiranía del SEO". Pero **en una prensa en la que tanto se nos llena la boca con que los videojuegos son cultura, son arte, son más que ocio electrónico**, ¿de verdad creemos que esta es la manera de contribuir a tal cambio de percepción? Mientras por un lado nos enfadamos por la simplificación del videojuego por el otro **nos aprovechamos de los contenidos más absurdos y triviales para conseguir visitas** sin importarnos si aportan algún tipo valor al periodismo especializado en videojuegos. Lo que sea con tal de mantenernos a la cabeza de Google. Ya no sólo nos encontramos artículos de dudosa importancia o que utilizan la palabra 'polémica' porque saben que eso atrae visitas, sino muchos basados en información sin contrastar escudados en un "podría" que nos cure en salud mientras nos permite seguir publicando cualquier cosa que se nos ocurra. O lo que es peor, directamente usar información falsa que nadie se molesta en verificar porque **es mejor rascar visitas que realizar la intensa labor periodística de consultar fuentes y comprobar su veracidad**. Esto

"La inmediatez parece justificar toda práctica que dé visitas"

sucedió poco antes del Nintendo Direct centrado en Switch, pero ha ocurrido en más ocasiones de las que quiero recordar.

Lo más grave de estas estrategias no es sólo la saturación del lector con información poco o nada relevante, **es cómo acontecimientos de transcendencia en la industria van cayendo poco a poco hasta quedar sepultados por una avalancha de contenidos virales**. Y ha sucedido con sucesos tan importantes como el cierre repentino de *Telltale Games* o *Capcom Vancouver*.

Esto no es periodismo y creo que como profesionales y lectores debemos hacer un examen de conciencia y valorar si de verdad este es el tipo de prensa que queremos. Aquí en *GTM* se aboga por una forma diferente de hablar de videojuegos, pero no se trata de lo que un medio particular pueda hacer sino de **cómo todos podemos contribuir a que esta tendencia a la trivialización de la prensa de videojuegos acabe**. No sólo es nuestro deber como profesionales ofrecer contenidos de calidad, también debemos exigirlos como lectores que queremos y necesitamos estar informados de la mejor manera posible de un sector que nos apasiona y que nos llena de felicidad con cada anuncio, cada lanzamiento y cada éxito de nuestro estudio o videojuego preferido.

Cuando veo el rumbo que ha tomado la prensa de videojuegos mi corazón de periodista se encoge porque veo cómo los valores que se supone que definen a esta profesión se ponen en venta a cambio de unos *clicks*. Y lo sé, sé que algunos medios han conseguido dejar atrás esta estrategia para ofrecer magníficos reportajes y críticas después de años contaminados por los reclamos fáciles, pero es difícil olvidar el "sexo-sexy" de algunas URL o ignorar las terribles secciones de noticias de la gran mayoría de ellas.

Seamos exigentes. Dejemos de perdonar las prácticas más absurdas sólo porque vivir de una web es casi imposible. Va a seguir siéndolo independientemente de la calidad de sus contenidos. Qué menos que tener el periodismo de videojuegos que merecemos. **Más aún, que necesitamos**. ■

BIG DADDY



RAFA DEL RÍO

Redactor donde le dejan, padre friki a tiempo completo y videojugador veterano adaptado a tiempos modernos.

Shenmue, su remasterización y su valor histórico

El videojuego como objeto de estudio

El mundo del videojuego ha evolucionado muchísimo en los últimos años. Desde esos primeros *Spacewar!* y *Colossal Cave Adventure* hasta nuestros días, el catálogo, el público objetivo y las motivaciones del videojuego **han ido pasando por muchísimos estados, en ocasiones casi dogmáticos**, hasta llegar a lo que es a día de hoy: una forma de arte y comunicación que va más allá del prisma lúdico, del mero entretenimiento para adolescentes, y que alcanza a todo tipo de público y usuarios.

Desde el tradicional ordenador a los modernos móviles y tabletas pasando por las ineludibles videoconsolas, la industria del videojuego se ha convertido en **un monstruo del ocio y el arte que ampara bajo su ala mil formas de entender el videojuego**. Mil formas de disfrute y desarrollo que incluyen todo tipo de obras y todo tipo de públicos, desde el f2p de móvil que no busca más que hacer pasar un rato agradable en el tren o la sala de espera, hasta las profundas obras que inciden en la problemática de un determinado colectivo o los triples A de siempre que ahora tratan de mostrar un todo homogéneo y coherente en el que sentirnos, cada vez más, protagonistas de la historia.

Desde el nacimiento del videojuego moderno en 1962 con *Spacewar!* hasta nuestros días ha llovido mucho. Lo que al principio fue una forma de entender la experimentación personal de otras realidades y luego Nolan Bushnell convirtiera en entretenimiento para universitarios, pronto daría el salto a entretenimiento familiar, forma de ocio para adolescentes y, finalmente, **entretenimiento multidimensional para todo tipo de públicos**. Esta evolución no se ha producido sola ni por arte de magia, y viene de la mano de un desarrollo cada vez más ambicioso que ha sabido mejorar el producto de los pioneros e ir indagando y experimentando en nuevos campos igualando el trabajo de otras formas de arte y ocio como el cine o la literatura para ir expandiendo cada vez más su oferta.

Entendiendo así el mundo del videojuego, **a lo largo de su historia ha habido una serie de pioneros**, de juegos clave, que han ayudado a esta evolución con nuevos puntos de vista, nuevas formas de narrar y nuevas mecánicas. Juegos como *Super Mario*, *The Legend of Zelda*, *MERCS*, *Street Fighter 2*, *Kunyo Kun*, *Space Invaders*, *Operation Wolf*, *Dandy* —predecesor de *Gauntlet*—, *Sabre Wulf* o *Golden Axe*, por mencionar sólo unos pocos de las primeras décadas, colocaron las primeras piedras —algunas más longevas que otras— de lo que sería, con el tiempo, el catálogo actual del videojuego. La forma en que los hermanos Stamper en Ultimate y posteriormente Rare,



Muse Software, Yu Suzuki en AM2, y la buena gente de Looking Glass Studios —Warren Spector, Paul Neurath, Ned Lerner y Ken Levine— lucharon por conseguir esa profundidad en 3D que es ahora la norma sobre la que se basa cualquier videojuego actual no retro, demuestra la importancia de videojuegos como *Maze*, *Wolfenstein*, *System Shock*, *Thief*, *Sabre Wulf*, *Knight Lore*, *Hang-On*, *Space Harrier*, la saga *Virtua* y, por supuesto, *Shenmue*.

Tomando el videojuego como una forma de arte y ocio y no sólo como una fuente de entretenimiento, **la necesidad de tener acceso a estos clásicos, revolucionarios en su momento, es indiscutible**. Ninguna forma de entender la necesaria historia del videojuego es mejor que jugando a estos juegos que supieron cambiar las mentalidad de la época al profundizar en nuevas formas de desarrollo, de narración y de mecánicas. Accediendo a ellos tal y cómo pudimos disfrutarlos en su momento y comparándolos con la norma imperante en su momento en otros videojuegos y mercados.

> *"Usar a los clásicos como elementos de estudio"*

Afortunadamente, **muchos de los juegos mencionados están disponibles a día de hoy**, imperturbables, gracias a distintas recopilaciones, relanzamientos, o incluso como juegos dentro de otros juegos que reconocen la importancia de los clásicos. Este es el caso del *Wolfenstein* de 1981 en las nuevas entregas de esta década, o títulos como *Space Harrier*, *Hang-On* y *After Burner* en la saga *Yakuza* y el recopilatorio *Shenmue* 1 y 2. Siguiendo la lista tenemos *Rare Replay*, con lo mejor de Ultimate y Rare a lo largo de su dilatada carrera, el relanzamiento de System Shock, que hace poco podía descargarse gratis en varias plataformas digitales, y el juego que nos ocupa en este texto y que **ha servido para traer otros clásicos**, como decíamos unas líneas más arriba: *Shenmue* 1 y 2.

***Shenmue* 1 y 2 era necesario**, y lo era con sus gráficas toscas de finales de milenio, sus polígonos texturizados al máximo para la época y sus problemas de control. Era necesario que llegara tal cual salió a la venta en su momento porque es, o **debería ser, uno de los juegos más estudiados de la historia** para entender su antes y su después, y eso no se consigue con un *remake* con nuevo motor gráfico, nuevas historias y contenidos, ni con una remasterización que ponga un velo sobre los ojos del jugador y no se ajuste a lo que fue y sigue siendo a día de hoy la obra de Yu Suzuki.

El problema que ha tenido *Shenmue* 1 y 2 es que muchos esperaban el juego, el ocio, cuando no era esto lo que necesitábamos ni lo que esperábamos aquellos para los que nuestra afición es algo serio y a tener en cuenta. *Shenmue* 1 y 2 no venía como videojuego, sino **como documento histórico y objeto de estudio**, y aquí está la gracia de este relanzamiento y el malentendido de muchos que han preferido atacar unos *bugs* y *glitches* que son menores, en mi experiencia, que los que sufrí en su momento cuando tuve el placer de conocer a Ryo Hazuki en SEGA Dreamcast.

Habrá, y debe haber, opiniones para todos los gustos. Quien proteste por su aspecto de hace casi 20 años y por un control que intentaba ajustar la jugabilidad de unos ya de por sí mejorables *Virtua Fighter* a la que sin duda fue **la primera gran aventura gráfica moderna de la historia del videojuego**. Una aventura gráfica que supo incluir elementos RPG sin las férreas costuras del nivel y huir del *point'n'click* para ofrecer una jugabilidad mucho más fluida y creíble que nos ayudó a conocer Japón, su entorno y el día a día del protagonista. Tener *Shenmue* 1 y 2 tal cual salió al mercado en nuestras manos es un regalo que la comunidad se ha ganado a pulso, un esfuerzo que SEGA no quería hacer y una forma de profundizar en la historia y buscar por uno mismo **qué hizo que fuera tan grande y obsesionara a toda una generación** de videojugadores. Juegos bonitos, con un control impecable y moderno, hay muchos. Sagas como *Shenmue*, sin embargo, sólo hay una.

CUBIERTA DEL MASCARÓN ROJO



JULIÁN PLAZA

Periodista. Comunicador. Defensor del texto que sale de dentro y explorador de tierras lejanas pintadas a base de píxeles.

Creemos que el videojuego nos pertenece antes incluso de tenerlo

De quién es el videojuego

Iré con la verdad por delante: hoy me gustaría estar hablando de otra cosa. En un principio, el texto de este mes iba a ser una carta a Clementine, un epítome sobre ese personaje que hemos visto crecer en *The Walking Dead* y que apuntaba a despedirse por todo lo alto con «The Final Season». Quería, con **un puntito de emoción**, destacar lo prometedora que estaba siendo esta última temporada y terminar con una dosis de optimismo, demostrando que hasta los declives más evidentes pueden reconducirse. Pero Telltale me ha dado **un tortazo** de realidad, de aquellos que duelen.

Porque a veces uno da por sentadas algunas cosas que, a priori, son de cajón, pero que cada vez más están sujetas a **esa letra pequeña** que no leemos... y entonces llegan los disgustos. El más gordo e injustificable es el de esos 250 trabajadores a quienes se dio media hora para abandonar su puesto de trabajo —algo más propio de una serie distópica—, gente apasionada por la forma de contar historias en Telltale que se levantó un día sin saber que iba a ser el último en la compañía. Se ha reportado hasta el caso de **un chico que dejó su empleo en Microsoft** para incorporarse al equipo una semana antes del descalabro, algo que evidencia hasta qué punto existía una desconexión entre los directivos y el mundo real. ¿Cómo, si no, te pones a contratar gente a sabiendas de que el barco se hunde? Y he aquí la ironía: la compañía que vendía historias de humanidad, yéndose al traste **con políticas completamente carentes de ella**.

A principios de año pudimos leer a Amy Hennig —mayormente conocida por ser la madre de los tres primeros *Uncharted* y la responsable de ese *Star Wars* encargado a Visceral Games que nunca veremos—, hablando sobre lo difícil y frustrante que puede llegar a ser la industria del videojuego. «No he visto nada mío publicado desde 2011», decía en una entrevista para *Polygon*, en una actitud que evidencia que la pasión y la vocación en el desarrollo de videojuegos son dos factores que condicionan el día a día de muchos trabajadores. Por desgracia, también son elementos que se aprovechan desde algunos puestos de mando para exigir jornadas laborales eternas y sin compensación, semanas sin días de fiesta y todo tipo de imposiciones que distorsionan la imagen del creador apasionado que a veces se vende y tras la que se esconde algo que simplemente es **explotación** laboral. Porque, como digo, damos por sentadas algunas cosas.

No concebimos que un videojuego episódico pueda quedarse a medias, ni se nos pasa por la



cabeza que el epílogo de Clem se quede **a medio escribir**. Llegamos, incluso, a asistir a comentarios bochornosos en los que parte de la comunidad llega a pedir **que se trabaje gratis** para terminar 'lo prometido', porque la imagen corporativa ha calado tanto en la industria que no vemos a gente desarrollando, sino a marcas produciendo: sin individualidad, sin méritos, sin nombres y apellidos. «Para algunos, la imagen mental de un estudio desarrollador es una masa amorfa y prescindible, una pila de usar y tirar que puede sustituirse sin que el producto se vea comprometido». **Creemos que el videojuego nos pertenece** incluso antes de tenerlo y nos toca empezar a entender que el tablero y las reglas de juego están cambiando.

Porque a veces no es nuestro ni tras pasar por caja. Un caso paradigmático es el de Robert Fishel, un jugador descontento que ha interpuesto una demanda formal a Activision en la corte de California por el cierre inminente de *Guitar Hero TV*, un modo online dentro del último lanzamiento de la franquicia musical que representa **un porcentaje casi total** del juego. Al cerrarse, el producto resultante será mucho menor, por lo que alega que el gigante corporativo realizó una campaña promocional engañosa que no daba a entender que este estreno fuese a quedarse tan cojo un año después de que él lo comprase. En realidad, ese servicio habrá permanecido activo durante tres años y dos meses desde su publicación oficial en octubre de 2015 y, aunque Fishel se va a tener que quedar con las ganas de que el juez le dé la razón, sí es cierto que s**u caso genera algunas preguntas** en relación a cómo nosotros, el usuario, tendemos a patrimonializar el videojuego.

Reconozco que sigo arqueando la ceja cuando recuerdo que *GTA IV* ya no cuenta con todas las canciones con las que se estrenó, o que los dos primeros *Forza Horizon* ya no pueden comprarse en formato digital. **El entorno está cambiando**. Las licencias expiran y eso es algo con lo que nos va a tocar convivir de ahora en adelante. Porque ni Clem es nuestra **ni lo fue nunca**, solo la ilusión de ver su historia terminada... pero eso es algo con lo que nunca se debe jugar. ■

FINAL DESTINATION



MIGUEL ARÁN

El médico del equipo. Divide sus pasiones entre la estrategia militar y el análisis patológico de muestras.

¿Y comieron perdices?

Finales y polémicas de chichinabo

El desenlace es probablemente el apartado más importante en toda empresa narrativa. Un buen final puede salvar la memoria de un juego mediocre, del mismo modo que uno malo puede arruinar un más que correcto desarrollo argumental. Pero "bueno" y "malo" son conceptos demasiado abstractos, casi peligrosos en un mundo cautivo de las redes sociales donde idiosincrasia personal y hechos objetivos **tienden a entremezclarse** con frecuencia.

La hipótesis de este artículo es clara: hay un porcentaje significativo de usuarios que **no es capaz** de analizar más allá de sus gustos —en materia argumental— y pretenden que todos los productos a los que juegan se adapten a ellos. Por eso cada final polémico de un juego popular conjura una ristra de pataletas, pullas despechadas y lágrimas virtuales. **Cada uno es libre de opinar lo que quiera**, o de ser contumaz en cualquier esfera de su vida. Pero un servidor se está cansando—y supongo que no seré el único—del tipo de usuario que enciende el ventilador de la mierda a la más mínima contrariedad emocional.

¿Significa esto que los finales nunca son criticables? En absoluto. Creo que hay muchos aspectos que es lícito criticar siempre desde la humildad de no considerar como absoluta la opinión propia. Por ejemplo: si un juego tiene un componente de acción predominante a lo largo de todo su desarrollo **y el final consiste en pulsar un botón y ver un video**... comprendo que haya determinado tipo de usuario que se sienta estafado: le han privado de la traca final. El título ha asumido un quiebro ilógico contra su misma esencia. Por contra, si hablamos de **aventuras narrativas** o RPG's que invierten horas y horas en desarrollar personajes, ambientación y luego resulta que el final **ni ata ningún cabo** ni resuelve la trama principal dejándolo todo fiado a una secuela... igualmente se produce **una decepción justificada**. Como vemos son casos en los que el tipo de juego traiciona sus propias expectativas formales, y es razonable que haya un tipo de cliente que no trague con esa decisión.

¿Cuál es entonces el problema? Muchos jugadores no quieren entender que a lo mejor el final que un juego necesita no es el que les habría gustado a ellos. Hay gente que pretende **que todos los juegos tengan un final empalagoso** como si fueran una *sitcom* de Disney Channel: que todos los protagonistas sobrevivan a sus mortales peligros y se reúnan en torno a una mesa para reír y celebrar su prístina y merecida felicidad. Tam→



bién tenemos individuos oscuros y dramáticos, para los cuales **si no muere hasta el apuntador** —en un apoteósico y *hamletiano* viraje de guión— es porque se trata sin duda de un mal final. «No tiene intensidad emocional», que dirían ellos.

Pero no todo se resume en el espectro triste-feliz en lo tocante a finales. Hay al menos otra dimensión en esta tabla de coordenadas: abierto-cerrado. Unos jugadores no soportan **ni el más mínimo cabo suelto**: terminan y se abalanzan sobre la wiki para alicatar cualquier fisura que la historia presente en su cognición. Un

"La calidad de un final estrina en la medida de transmitir lo que se propone"

final abierto, por bien planteado que esté, nunca les va a satisfacer. El tema es que un final bien parido no depende de ser abierto o cerrado, jovial o dramático, ese es solo el enfoque: **la calidad de un desenlace estriba en la medida en que consigue transmitir al jugador aquello que se propone**. Por eso, tenemos que tener cuidado al proclamar a los cuatro vientos que determinado final es una mierda. Porque muchas veces no estaremos analizando dicho final, pero sí nos estaremos analizando—subconscientemente—**a nosotros mismos**. Si alguien que ni entiende ni le gusta determinado tipo de obra lo analiza y le pone mala nota ¿Diría eso algo de esas obras? ¿O más bien diría algo **del analista**?

El desenlace de una historia no deja de ser otra decisión más de sus creadores. Les pertenece a ellos: es su visión y es su hogar. Tú eres un invitado. Sí, vale, has comprado el juego... digamos que eres su huésped entonces. Pero tu *feedback* comienza y termina desde el momento que decides seguir —o no— apoyando con tu cartera a esos mismos creativos.

Puede que impere **cierta falta de madurez**. En unos casos se manifiesta con hipersensibilidad hacia ciertos elementos—casi todo ofende a los ofendidos profesionales—, en otros es una emotividad superflua que nos impide aceptar visiones alternativas que rompan las expectativas que previamente nos hemos construído. **Hay juegos que tienen finales tremendamente injustos**: ves al protagonista sufriendo con abnegación a lo largo de todo el juego, como un Atlas que sostiene el peso del planeta sobre sus hombros. Y llega el final y todo ese sufrimiento no ha valido para nada, porque resulta que el protagonista ni pincha ni corta y los hechos le vienen dados. Pues te jodes. Igual que se jode el protagonista. **La vida no es justa, ¿por qué tendrían que serlo los videojuegos?**

Otro ejemplo. Pongamos un juego que tenga una épica sin par, unos escenarios majestuosos y banda sonora grandilocuente. Y resulta que llegas al final y se produce un giro argumental **tremendamente sórdido**. Pues igualmente: anda que en toda la historia de la humanidad no hay momentos clave que han tomado derroteros insólitos de la forma más absurda.

No digo que nos tengan que gustar a la fuerza todos los finales. Cada uno tenemos nuestras filias y nuestras fobias en ese aspecto. Lo que digo es que si realmente disfrutamos de un producto hecho por un equipo de creativos, deberíamos ser lo suficientemente maduros **como para aceptar su final aunque no nos guste el enfoque o el mensaje por el que hayan optado**. El mundo es el que es, la vida es la que es y los finales serán como sus autores quieran. Y eso **no es negociable**. ■

EL RINCON DE LA FURIA



GAMER ENFURECIDO

La furia personificada dentro del seno de *Games Tribune*, crítico y sin pelos en la lengua. Detrás de su máscara se esconde un compañero de enorme corazón.

La precoz preservación en el mundo del videojuego

El cierre de Emuparadise

El pasado mes de agosto, una de las mayores webs de emuladores y *ROMs* de videojuegos, anunciaba el cese de su actividad y la eliminación de todo su contenido. En un comunicado, el administrador de la web explicaba cómo **habían recibido avisos legales y presiones por parte de grandes empresas**. Aunque no la mencionaban directamente, todos sabemos que Nintendo lleva un tiempo encabezando una cruzada contra este tipo de sitios web y no es para menos, puesto que está protegiendo su propiedad intelectual y algunos de sus planes de futuro. Publicidad.

Sin embargo, dejando de un lado el eterno debate sobre la legalidad o ilegalidad de este tipo de páginas, me gustaría reflexionar sobre **la pérdida que supone cerrar estos portales**, algunos de los cuales, llevan años acumulando videojuegos de todas las plataformas existentes. La preservación del conocimiento en el ámbito de los videojuegos es algo muy precario, ya que al contrario de lo que ocurre con los libros, no disponemos de una biblioteca en las que se almacene una copia física de cada videojuego que ha salido al mercado.

Para mí, las webs de *ROMs* y emuladores realizan la misma función que una biblioteca, solo que en formato digital. **El equipo de Emuparadise llevaba 18 años acumulando videojuegos retro** de todo tipo de plataformas y en todas sus versiones disponibles, así como emuladores para poder jugarlos. Muchos de estos juegos lanzaron al mercado muy pocas copias y algunos son tan caros como difíciles de encontrar. Lo que quiero decir es que estas webs crean una conexión con el pasado de la industria, un pasado que algunos no hemos vivido y cuya única forma de hacerlo, pasa por ellas.

Entiendo las hostilidades contra portales de este tipo, e incluso las aceptaría de buena gana si las empresas dueñas de los derechos de todos esos juegos tuvieran un plan o alternativa para sustituirlos. Sin embargo, si estos planes pasan por consolas virtuales y consolas mini de catálogo limitado, **creo que no es suficiente**, ya que es obvio que los títulos que irán a parar a ellas serán únicamente los más populares. Es necesaria una alternativa mejor. Algunas empresas ya han dado un primer paso con recopilaciones de juegos modernizados disponibles en plataformas más actuales, pero hay que ir más allá. No podemos permitir que todo lo construido y creado hasta ahora se pierda por este tipo de disputas, **es necesario llegar a un acuerdo para evitarlo.** ■

¿Qué personaje cultural invitaríais a una **entrega de Soul Calibur**?

Como el lanzamiento de ***Soul Calibur VI*** está a la vuelta de la esquina, vamos a hablar sobre qué personaje **os gustaría invitar a la saga**. Imaginad que tenéis la llave para añadir cualquier personaje conocido, ya sea de un videojuego o una película. Los escenarios de *Soul Calibur* ya han visto a personajes como **Link**, **Spawn** o el mismísimo **Darth Vader**. Tened en cuenta, para vuestra elección, que esta saga tiene un contexto muy marcado y hablamos de un título de lucha donde las armas son protagonistas.

«Tengo clarísimo que sería Sefirot».

*—**Marcos Carballo** | Socio Black #27*

Tiene una espada de un tamaño absurdo; tiene carisma para parar un tren; tiene pelazo. Tengo clarísimo que un personaje invitado sería Sefirot (*Final Fantasy VII*). El villano **con más carisma de la serie** de Square merece tener más protagonismo en otro tipo de registros del que tiene actualmente. Además, **Masamune**, su espada, es un arma de leyenda (no solo en *Final Fantasy*), por lo que podría ayudar a añadirle un trasfondo interesante al personaje, evitando que hubiese que ceñirse a su propia historia en el mejor juego de la serie de JRPGs.

«Quiero ver a Arthas en otro estilo de juego».

*—**Leo Tilie** | Socio Black #48*

Arthas Menethil en su forma de paladín. ¡También como añadido en algunos ataques podría convertirse en El Rey Exánime! **Una combinación de luz y oscuridad perfecta**. Para los fans veteranos de *World of Warcraft* sería un soplo de aire fresco tener un personaje tan conocido en un formato de juego diferente al que estamos acostumbrados a verlo.

«Wander es un personaje mítico».

*—**Sergio de la Lama***
Socio Gold #710

Wander (*Shadow of the Colossus*). Personaje mítico que me encantaría ver en esta icónica saga. Aunque ya conocemos que a Wander le va más lo de cabalgar y escalar, **tampoco se separa de su fiel espada**, la cual le ayuda a lo largo de toda su noble aventura. Sin tener gran habilidad con su espada, como a lo mejor sí la tienen Link o el mismo Geralt de Rivia, su gran tenacidad y valor son irrompibles, por ello, quien deba confrontarlo en un combate justo no debería tomarlo en baja estima. Además, hay que recordar que **también controla el arte de la arquería**, lo cual podría ayudarlo en ciertas situaciones. Por los anteriores motivos y porque algo me está diciendo que este personaje no debería caer en el olvido, incluiría a Wander en el elenco de luchadores de *Soul Calibur*.

«El corazón me pide que sea Luke Skywalker».

—Rodrigo de Lucio
Socio Gold #627

El corazón me pide que sea Luke Skywalker en su versión más madura, a modo de homenaje y aprovechando la vuelta de *Star Wars* con esta última precuela. Pero como ya han aparecido Darth Vader y Yoda en *Soul Calibur IV*, y por respetar un poco el «realismo» en el juego (es un poco desconcertante ver chocar una espada láser con una de acero), preferiría un personaje más acorde a la ambientación. Este personaje, aprovechando la **enorme popularidad del universo cinemático de Marvel**, podría ser **Thor**. Dejando de lado el hecho de que es un dios, por sus armas (tanto Mjöllnir como el arma que utiliza en *Infinity War*), habilidades y estilo de lucha, podría aparecer en este *Soul Calibur* sin desentonar demasiado. Es gracioso pensar en un Thor desorientado que llega al universo *Soul Calibur* y **no sabe por qué está peleando** contra un señor con pinchos por el cuerpo que le golpea haciendo el pino puente.

Voy a dar dos opciones, podéis elegir la que más os guste (si es que os gusta alguna). 2B del videojuego *Nier:Automata:* la androide de YoRHa durante todo el transcurso de su juego demuestra un dominio excepcional de varios tipos de armas , **en especial de las espadas**, por lo que esto en el juego podría verse reflejado en combos y movimientos especiales.

También un personaje que no desentonaría y colaría en la plantilla de *Soul Calibur* seria **Lady María** de la torre del reloj Astral (*Bloodborne: The Old Hunters*). Esta impresionante cazadora podría plantarle cara a todo el elenco de dicho juego y podría tener una mecánica interesante al poder reducir nuestra propia barra de salud para poder hacer más daño (en el juego donde sale ella misma se atraviesa con su arma Rakuyo para imbuirla de sangre y fuego y hacer más daño).

«2B y Lady María podrían dominar la escena de combates».

—Virginia Martínez
Socia Platinum #14

«El Cazador y Artorias podrían ser grandes sumas».

—Alfonso Correa | *Socio Silver #32*

Viendo la aparición de Geralt de Rivia en esta última entrega, creo que dos personajes que quedarían bastante bien podrían ser **el Cazador** de *Bloodborne* (sus múltiples armas dan mucho juego) o **Artorias** de *Dark Souls* (el que los *Souls* estén bajo la distribución de Bandai Namco creo que ayudaría a su inclusión).

«Soul Calibur no es Super Smash Bros».

—Carlos Fernández| *Socio Gold #120*

Según mi punto de vista, *Soul Calibur* no es *Super Smash Bros.*, donde tienen cabida multitud de personajes del mundo del videojuego, sin importar su *lore* y/o estética. Por eso estoy **muy a favor de Link o Geralt,** pero totalmente en contra de personajes de *Star Wars* como en la cuarta entrega.

De este modo, me gustaría ver personajes como **Aragorn** (*El Señor de los Anillos*), **Guts** (*Berserk*) o **Cecil** (*Final Fantasy IV*), ya que creo que encajarían muy bien con la ambientación de esta saga reconocida y aportarían a nivel jugable, pero sin desentonar.

GTM
NÚM. 34 - OCTUBRE 2018



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
EDITOR
ISRAEL MALLÉN
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
LEVEL UP!
JUAN PEDRO PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
ZONA INDIE
ISRAEL MALLÉN
REDACCIÓN
ALEJANDRA PERNIAS
ÁNGELA MONTAÑEZ
DANIEL ROJO
FERNANDO BERNABEU
GAMER ENFURECIDO
GEMMA BALLESTEROS
JUAN C. SALOZ
MARC ARAGÓN
MARTA GARCÍA VILLAR
RAMÓN MÉNDEZ
COLABORAN
ADRIÁN SUÁREZ
ALBERTO VENEGAS
BRUNO SOL
CARLOS FORCADA
JUAN MONTES
JULIÁN PLAZA
MIGUEL ARÁN
PAZ BORIS
RAFA DEL RÍO
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
JAVIER BELLO
JUAN PEDRO PRAT
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSSELLÓ
MIMI PINK
SERGIO MELERO
CORRECCIÓN
MARTA GARCÍA VILLAR
SERGIO C. GONZÁLEZ
LOGÍSTICA
RAMIRO DÍEZ

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

—
IMPRESO EN MADRID

Socios Black

Rodrigo Díez Villamuera
Roberto Cabo Moreta
Francisco J. Gil Macho
Félix Barrachina García
Javier Navarro Cano
Salvador Fernández Salido
Marco Antonio
Silvestre Montiano Morales
Jaume Mingot Buforn
Samuel Mena Costa
Santiago Souto González
Kenny J. Díaz Allca
Juan Lillo de la Fuente
Erika Gonzálvez Nestares
José Á. González Molina
Adrián González
Carlos Reigosa Braña
Adrián Torres Fernández
Carlos Martín García
Alberto Gamarra Pozón
Rodrigo Alonso Benito
Ramiro Díez Villamuera
Iñaki Gandoy Dasilva
Enrique Ferrer de Simón
Iñaki Albizua Avelli
Rubén Costa García
Marcos Carballo Ceballos
Javier Palacios Barriga
Israel Valderrama Quintana
James Phelan de Haro
Sergi Perucho
Alberto San Segundo Sierra
Mateu Gramunt Arbó
Rafael Rodriguez Rodriguez
Carmen Sánchez Matas
Félix Castillón
Mario García Soto
Adrián Hernández Meseguer
Camilo Magdaleno Castro
Javier Ignacio Calvo Juan
José Antonio Marín López
Buru Aran
José Piqueres Torres
Daniel Serrano Ruiz
Eduardo Moya
Juan Polo
Diego Giménez
Leo Tilie
Óscar Morcillo
Adrián Arbos Navas
Daniel Simó Soriano
Joaquim Griñó

Socios Platinum

Raimon Martínez Prats
Julio Sanz Rubio
Sergio Sampedro
David Ruiz Vallejo
Marc Sánchez Martínez
Dennis Cuesta Peña
Pau Damià Olle Bou
Diego Cevallos
Philippe Chidoyan
Alejandro Fernández
Iván Marqués Marqués
Mª del Carmen Bellido
Ángel M. de Miguel
Virginia Martínez Moya
Juan V. Herrera Ruiz
Antonio Mula Martínez
Sergio Bienzobas
Mikel Thomen Pérez
Francisco J. García
Francisco García
Steven Castrillón
Joaquín Cerezo
Alonso Pérez
Manuel Albadalejo
Pedro Miranda
Jonathan Rivas
Adrián Jiménez Salido
Manuel Hermida Ruido
Enric Llop Alonso
Alejandro García Rojo
Isidro Monroy Tejado
Miguel Ángel Quesada
Miguel Arán González
David Rodríguez Pérez
Jon Calonge
Sergio Serrano
Óscar Martínez
Adolfo Fernández
David Pardo
Octavio Mercado
Antonio Valdepeñas
Joaquim Griñó
David Villegas Silva
Alejandro Bena de Rette
Anna - Victòria Teixidó
Antonio Jesús Moreno
Víctor Muñoz
Francisco Fresno
Lluis Saguer Díaz
Rubén Marín Martín
Javier Gonzalez Novillo
Francisco Zenón
Martínez Guirado
Adria Molina
David Canela Lagunas
Antonio Asorey Brey
Aythami D. Caraballo
Juan José Dolz Marco

Socios Gold

Héctor López
Juan A. Hurtado
Rubén Fúnez
Hodei Tijero
David Rioja
David Martínez
Miguel García Bustos
Gaizka Iruretagoyena
Pablo Jiménez
José A. Delgado
Valvanera Moreno
Óscar Villamuera
Iván Fernández
Jonatan López Monzó
Eduardo Mendoza
Pedro Herrero
Adrian Trigo
Xavier Solé
María García
Andrés Pitarch
Roque M. Guillén
Jaime Mora Ribera
Alejandro Cebrián
Eliezer Plasencia
Francisco Fernández
Luis I. Roche
David López
Óscar Bustos
Jordi Beltrán
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Gabriel Pérez
Steven Jiménez
Guillermo Mena Juez
Ismael Abad
Xavier Lucena
Daniel Rojo
Jordi Llop
Francisco Florez
David Mota
Eli López
Cristian Marín Tejeda
Víctor Flores
Joaquín Astete
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz
Ferrán Peruga
Adrián Jiménez
Sergio Delgado
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Pablo Molina
Dan-Bee Lee
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Arturo Sánchez
José F. Alonso
Javier Monfort
Adrián Calvo
Raúl Manero
Ángel Funcia
Germán Martínez
Antonio Requena
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Raúl Redondo
José M. Arce
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Daniel Villagrasa
Marcos Guarde
Nacho Requena
José María Villalobos
Oriol Pardo
Fernando Corzo
Marçal Canals
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
David Martínez
Daniel Bueno
Rubén Sánchez
Gonzalo Muñoz
Antonio Ruiz
Marc Reniu
Jesús Y. Torres
Andrés Viñau
Jairo Lugilde
Juan S. Heredia
Rubén Díaz
Francho Calahorra
Tomás Cortez
Ramón I. Soberón
Lucía S. Saez
Mau Rodríguez
José García
Carlos Letran Olivares
David Oliva
Samuel Miravet
Patrick Svensson
Fernando M. Alonso
Roque Lara
Luis J. Moreno
Antonio Artigas
Gustavo Ortega
Carlos Lorca
Asier Fernández
Rubén Pérez
Lourdes Llopis
Daniel Ramos
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jordi Salmerón
David Cia
José M. Bermudo
Daniel Retamero
Adrián López
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Colton C. Martínez
Albert Marx
Javier Fraga
Marco Cruz
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
Carlos Morales
María Otero
Jota Delgado
Juan Ibáñez
Antonio Valdenebro
Roger Larriba
Esteban Rigolón
José M. López
Antonio Crespo
José L. Egea
Fernando Bernabeu
Miguel A. Rodríguez
Alejandro Altaber
Tamara Prieto
Maikel Fernández
David Juncà
Marc Domingo
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
Pedro Ruiz
Diego Barrantes
David Yáñez
Sergio Pera
Alejandro Rodríguez
Rodrigo Peña
Jordi Roig
Iván Fernández
José C. Martínez
Vicent Mengual
Francisco J. Caballero
Jorge Sánchez
Xavier Gras
Carlos Fernández
Germán Álvarez
Raquel Díaz
Manuel Sagra

A todos, de corazón, gracias por hacer este sueño realidad.

Gabriel Piedra
José A. Manrique
Jesús Seoane Seijas
Borja Fernández
Cristian Alonso
Aaron Reboredo
Manuel Castillo
Alfredo Lamana
Víctor López
Jordi Escobar
David Cervera
Alfredo Crespo
Pedro Antonio Guasp
José Ángel Díaz
Denny Soto
Álex Moya
Jerónimo Urquiza
José M. Muñoz
Sergio Iglesias
Traviesa
Vicenç Sanz
Francisco González
Ángel Alcudia
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Francisco González
Miguel Jato
Daniel García
David Rascón
David Delgado
Asier Hernández
Cristina Álvarez
Cristina Simón
Aarón Ramos
Eduardo Felipe
Alejandro de la
Fuente
Jordi Carres
Salva Fernández
Cristian Franco Tebar
Roberto Alejo
Nuria Taboas Ibars
José Barreiro
Alexis Moevius
Daniel Sandoval
Cervello
David Sánchez
Pablo Seara
Juan Manuel Lopez
Daniel Freijeiro
Martín
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Jonathan Sutil
José M. Castro
Moisés Sánchez
Arán Castellà
David Guzmán
Eric Benedí
Guillermo Paredes
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Francisco Patiño
Israel Mallén
Javier Esteban
Diego González
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez

Mario Arroyo
Rubén Bellerín
Carlos Castillo
Albert Pero
Antonio Limón
Diego Oubiña
Alberto J. Etcheverry
Víctor Salado
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Aarón Costa
Carlos A. Rosendo
Ricardo Vacas
Alejandro Redondo
Luis Esteve
Jordi Torra
Lidia E. Álvarez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Iván Torrijos
Urko Rivas
David V. Pradillo
Ricardo Arias
Ángel Colom
Enrique Casado
Guillermo Aparicio
Álvaro M. Guiñón
Marcos Fernández
Darío Herrera
Roger Olier
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Álvaro Moral
David Vacas
Juan Manuel Luengo
Manuel Castillo
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Jorge Ballesteros
Cristian González
David Montero
Álvaro Ventura
Albert Castejón
Juan C. Girón
Diego Giménez
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Luis D. Servián
Javier Soler
Francisco Cansino
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Jaume Güell
Raúl Naharro
Albert Coch
Manuel Peña
Rubén E. Díaz
Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
José A. Ramos
Santiago Valenciano
Ismael Madroñal
Daniel Lobo
Albert Badía
Joshua Rebollo
Miguel Á. Rodríguez

Innoarea Projects
Mariano Yubero
Gonzalo Arques
Miguel Agudo
Jesús Grimaldi
Arturo González
Ana Zárate
Xavier Rico
Sergio Morillo
Pablo Soler
Carlos Zamora
Igor Fernández
Juan A. Morante
Roberto Gualda
Daniel Garrido
Joaquim Navarro
Manuel Zamora
Álvaro Fernández
Martín Carrera
Joaquín Nieto
Marcos Tortosa
Andreu Soronellas
Alberto Venegas
Mario Gómez
Juan C. Boutellier
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda
Daniel Fernández
Antonio F. Hodas
Carlos J. Vinuesa
Ferrán Setembre
Federico Alarcón
Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Miguel Rueda
Javier Fernández
Adrián González
Àgata Soler
Pablo Vázquez
Víctor M. Fernández
Óscar González
Gonzalo Romero
Javier Molina
Fran Artilles
Jesús Chaparro
Eric Dote
Javier Ruíz
Mario Urdiales
Ros M. Benito
Víctor Ramos
Jose Daniel Vargas
Salvador López
Joan Masanes
Alfred Velaza
Sergio Calvo
Sergio García
Ignacio de los Santos
Sergio González
Anaïs Galván
Carlos Pereiro
Néstor Fabián
Manu Inuzuka
Daniel Figares
Alejandro Cora
Iván Córdoba
Gema A. Zamorano
Ramón Fernandez
Alexandre Olivera

Guillermo Souto
Carlos Aramendía
Eric López
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan C. García
Héctor Heras
Juan Marcos
Carlos Cobián
Mario Díaz
Arkaitz Vicente
Carlos Forcada
Raúl Díaz
Anael Cachafeiro
Miguel Bermúdez
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Jorge García Vega
Sergi Busquets
Sergio Campos
Beatriz Sánchez
Lydia Muñoz
Susana Díaz
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos
Amós D. Dionis
Alfredo Garrido
Daniel Abeledo
Antonio Acuña
Andrew Lamas
Xavier Pastor
Álvaro Casanova
Alejandro Outeriño
Adrián León
Adrián García
Yago Ríos
Alejandro Álvarez
Daniel Martín
José L. Pérez
Albert Martínez
Enrique Pastor
Javier Giménez
Xabier Linazasoro
Silvia Reverte
Francisco J.
Fernández
Danny Pérez
Sergio Serrano
Enrique Gutiérrez
Raúl Zori
Rubén Naya
Antonio Gila
The Game Kitchen
Fernando J. Navarro
Antonio Rubio
Diego Novoa
Silvia Fernández
Plácido Torres
Rodrigo López
Rubén Roca
Yolanda Pernia
Rubén García
Alberto Ramírez
Coral Villaverde
Rubén Sarmiento
José M. Vilchez
David Collado
Pedro Domínguez
Alberto Cano

Ainhoa García
Víctor González
Enrique Lagares
Jorge Iglesias
María Molinos
Adrián García
José D. Hernández
Carlos J. Huidobro
Enrique Checa
Fermín Conejo
Alberto Bodero
Mariano Altable
Rafael Moreno
Francisco J. del Rosal
Manuel R. López
Adrian Del Pino
Sergio C. González
Jorge Ruiz
Anabel Cubaró
Borja Zanón
Diego Bermejo
Benito Martín
Arnau Molera
Manuel Yacobis
Rubén Pico
Carmen Brasa
Javier del Oso
Jesús García
Ángel M. Montero
Omar A. Choy
Carlos M. Salado
Marcelo Esteves
Isaac Díaz
Daniel Sellers
Luis Cristian
Fernández
Ibán Redondo
José M. Valera
Pablo de Manuel
Iván Zahinos
Julián J. Rodríguez
Iván Sánchez
Javier Moreno
Daniel Fernández
Eloy Escrihuela
Adolfo Gomiz
Mario García
Aitor Coves
Javier de Lucas
Carlos Fernández
Luis González
José Rodríguez
Enrique Paños
Alejandro Olmedo
Artur Carreira
Ramón J. Rodríguez
Unai Beitia
Miguel A. Pérez
José C. García
Ignacio Clemente
Carlos Díaz
Álvaro M. Ausocua
Javier Untoria
Miguel Á. Alfaro
Daniel Jiménez
Pablo S. Giorgi
Adán Sánchez
Israel Rubio
Roque Carrillo

Alfonso Lázaro
Mattia Greci
Alberto Rica
Luis Hervas
Rodrigo de Lucio
Olaf Meneses
Samuel García
Hugo Fons
Cristian Rodríguez
Daniel Pineda
Jesús López
Samuel Álvarez
Antonio Baeza
Hugo Albes
Iván Román
Cristina Ferragut
Rafael J. Morales
Juan M. Lechuga
Mikel González
Juan C. Suárez
Luis Alvar
Rubén López
David Fernández
Legión de Jugadores
JanduSoft
Antonio M. Alarcón
Felipe Rojo
Alejandro García
Mireia Rojas
Daniel Frases
Sergio de la Calle
Fernando Erias
Rubén Simo
David Modesto
Silvestre Canora
Manuel Díaz
José M. Cabrejas
Diego Carceller
Iyari D. García
Germán Torres
Matías Lallave
José F. Orellana
Juan G. Rebolo
MondoXbox
Pablo Garitano
Sergio Calzada
Jorge Cuairán
Mario Sanz
Gonzalo Sánchez
Marisol Navarro
Buedo
Enric Segalà
Adrián Porcel
Francisco H. Gracia
Ana I. Sánchez
David Gómez
Albert Flaujat
Rubén Romero
Marina Martínez
Gorka Martínez
Ekoitz Egaña
Fernando Gómez
Pablo Mansaray
Patxi Rosales
Carlos Aljarilla
Jesús Abel
Juan A. Lorente
Juan M. Espárrago
Maimax

Sergio de la Lama
David Canela
Juan Carlos Ruíz
Fernando Morillo
David Canela
Jose Manuel
Camacho
Gabriel Acebron
Diego Neches
Fabián ferrer
Pablo Fornali
Idoia Suarez
Francisco B. Flores
Luis Alonso
Ángel de la Iglesia
Juan Montes
Manuel Rivas
Ángel Pancorbo
Javier Rueda
Basilio Hernández
Raúl Ureña
Daniel Segura
Marina de la Torre
José Antonio Moreno
Mario Valera
Óscar Antonio
Huerga
Javier Arcediano
Alberto Martínez
Gorka Herrero
Francisco Javier
Romero
Juan Manuel Martín
Álvaro Ugarte
Víctor Antonio Cantó
Juan Luis Milán
Alberto Carrion
Hugo Sanjuán
Carlos Belmonte
Sonia Gómez
César Murillo
Alejandro Jorques
Alberto Hernanz
Néstor Santana
Nauzet González
Margarita Pérez del
Valle
Gonzalo Fuente
Miguel Á. Escudero
Francisco Valverde
Mariano Fernández
Raúl Rubio-Munarriz
Maria J. Sagra
Juan A. Bandera
Felipe Piña
José A. Álamo
Elena Galán
Guillermo Murillo
Criarin Sicre
Ángel Fernández
Javier Marín
Arnau Baeta
Óscar Díaz
Miguel Cogolludo
Cristina Verano Rosso
Rado Svicin
Óscar López
Sergio Márquez

A todos, de corazón, gracias por hacer este sueño realidad.

Los brujos, guerreros dotados de habilidades inusuales, fueron creados para cazar monstruos y otras criaturas extrañas. Geralt, el que posiblemente sea el brujo más habilidoso y conocido, recibió un día el encargo de investigar a una hechicera, puesto que existían sospechas de que estaba invocando a demonios. Quien le encomendó la misión le pidió que comprobase si los rumores eran ciertos y, de ser así, que matase a todos los demonios que se encontrase y a la propia hechicera. La hechicera habitaba en medio de las ruinas de una ciudadela, las cuales estaban rodeadas por un pantano. Poco después de la llegada de Geralt, ella empleó su magia para abrir un portal que mandó al brujo a otra dimensión.

De repente, Geralt se encontró en un nuevo mundo. Un mundo en el que se encontraba la Soul Edge, el poder del que le había hablado la hechicera.